SNSP-AMIP-EUR

INSTRUCTION BOOKLET

Disney SOFTWARE

SONY IMAGESOFT™

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

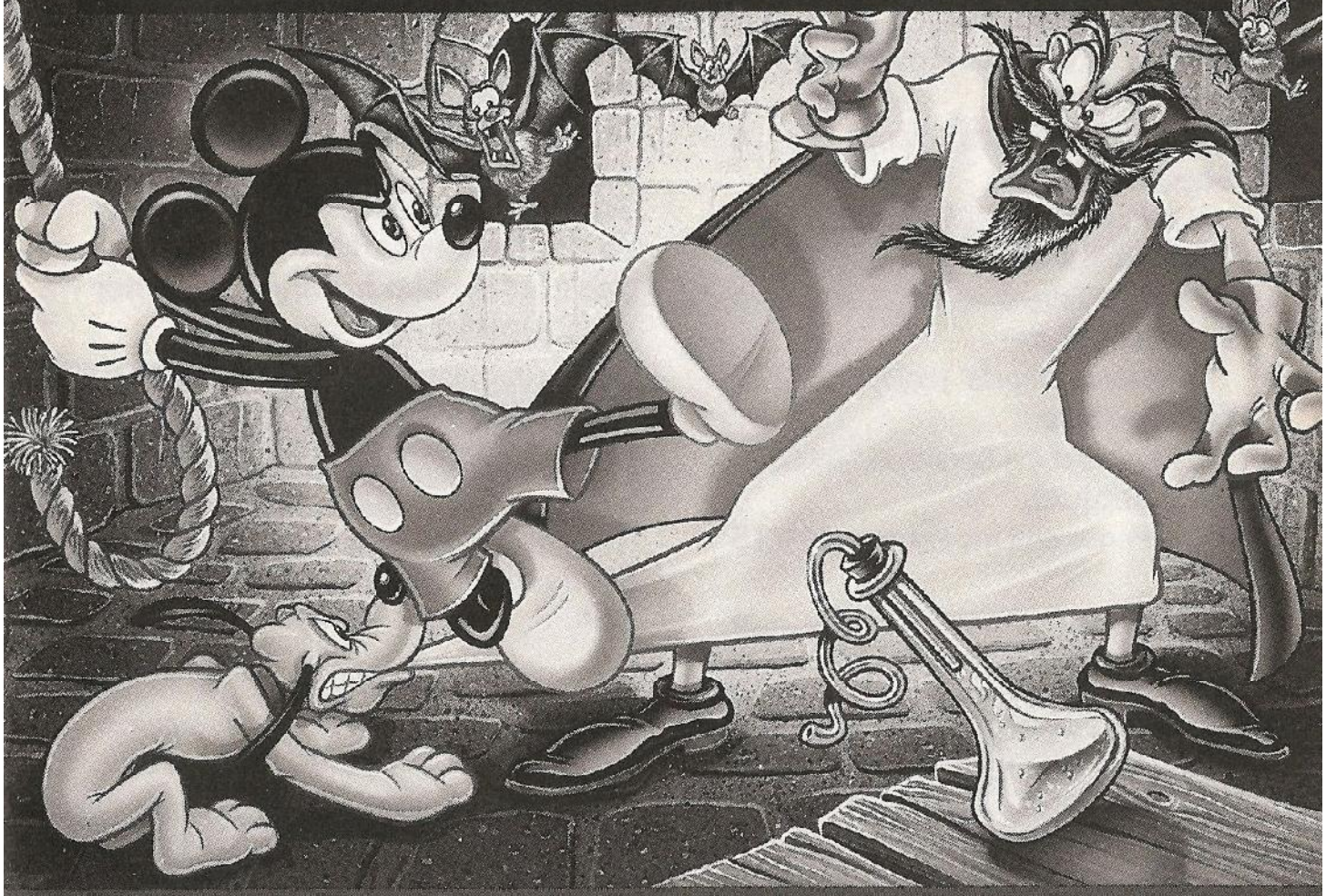
ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.

MICKEY MANIA

THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE



ENGLISH 2
DEUTSCH 7
FRANÇAIS 12
NEDERLANDS 17
ESPAÑOL 22
DANSK 27
SVENSKA 32
SUOMI 37
CREDITS 42

Contents

It's Mickey Mania! 2
Getting Started 2
Controlling Mickey.....2
Mickey's Timeless Adventure....3
First Feature:
"Steamboat Willie" (1928).....4
Second Feature:
"The Mad Doctor" (1933).....4
Third Feature:
"Moose Hunters" (1937).....4
Fourth Feature:
"Lonesome Ghosts" (1937) 5
Fifth Feature:
"Mickey and the Beanstalk" (1947) .5
Sixth Feature:
"The Prince and the Pauper" (1990) 5

Notes 6
Limited Warranty 6

It's Mickey Mania!

Join Mickey Mouse on a spectacular adventure through time as he relives some of the most thrilling moments of his career. You start where it all began way back in 1928 with Mickey's very first animated feature, the black and white classic STEAMBOAT WILLIE. Here you'll have to help Mickey brave a variety of puzzles and dangers before continuing through 6 other animated features in a journey that will eventually lead Mickey face-to-face with the biggest, meanest Pete anyone's ever seen.

Fortunately for Mickey, he won't have to travel alone. Along the way, skilled players will be able to find Mickey's faithful pal, Pluto, as well as six different vintage Mickey Mouse cameos from each of the shorts featured in the game.

But time is fleeting. If you're going to get Mickey safely through 65 years of his film history, you better start playing now!

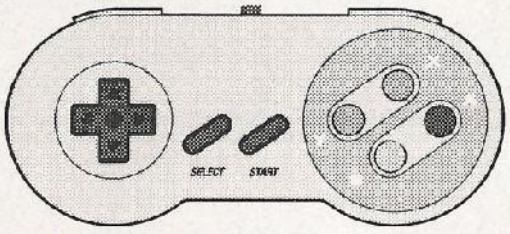
Getting Started

1. Make sure the power is turned off on your Super NES. Insert the Mickey Mania Game Pak and controller in the game port.

2. Turn your Super NES on. Once the title screens appear, press the Start Button to begin the timeless adventure.

Controlling Mickey

In each of the animated features, you'll control the modern-day Mickey Mouse as he defeats opponents and solves perplexing puzzles.



Control Pad: Press left or right to make Mickey walk left or right. Press down to make Mickey duck. Press up and Mickey will throw up his hand to see what is above him.

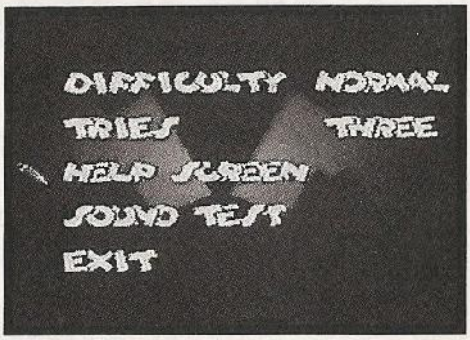
Start Button: Press to begin the game and to pause during play. Press again to resume play when paused.

Button Y, X, and A: Press to throw marbles (if Mickey has collected them).

Button B: Press to make Mickey jump – use the Control Pad to control Mickey's jump while he is in the air.

NOTE: The controls configuration can be changed through the options screen.

The following items can be changed through the Options Screen:



Use the Control Pad to move Up and Down the options — move Left or Right or press the B and C Buttons to change options.

Difficulty: Easy, Normal or Hard

Lives: Start the game with three, four, or five lives.

Throw and Jump: Change the functions of the A, B, and C Buttons

Help Screen: This shows a screen showing all the objects that you can find and what they do.

Sound Test: This allows you to go to a separate menu from which you can select music, sound effects, and even Mickey talking! Select with the Control Pad and press the Start Button to hear the sounds.

Exit: Select this to return to the Main Menu.

Mickey's Timeless Adventure

In each feature, you will see Mickey's hand in the upper left corner of your screen. The hand begins with four fingers raised and will count down each time Mickey is hit by an object or enemy. If the hand counts down to zero, Mickey loses a try. The number of tries Mickey has left is shown next to his hand – if Mickey runs out of tries and continues he will have to start over at the beginning of the game.

In the upper right corner of the screen, the marble bag will usually be shown. Next to the bag is the number of marbles that Mickey has collected.

• Mickey can find marbles throughout the game, and he can store them in this bag until he needs to throw them at an enemy or obstacle. Each time Mickey throws a marble, the number will count down – if Mickey runs out, he will have to find more.

• If Mickey sets off a rocket, it will allow him to save his position from that point.

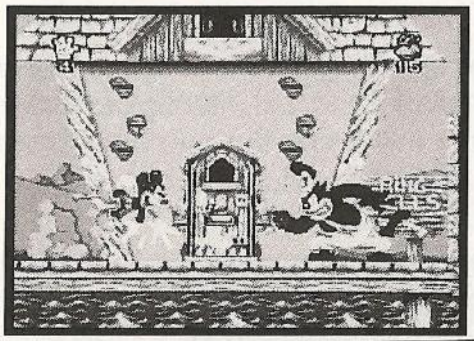
• If Mickey picks up a star, it will raise one of the fingers, eliminating one of the attacks against Mickey and giving him another chance.

• If Mickey picks up a Mickey Mouse hat, the number next to his hand will increase and he will receive an extra try at stopping Pete!

First Feature:

"Steamboat Willie" (1928)

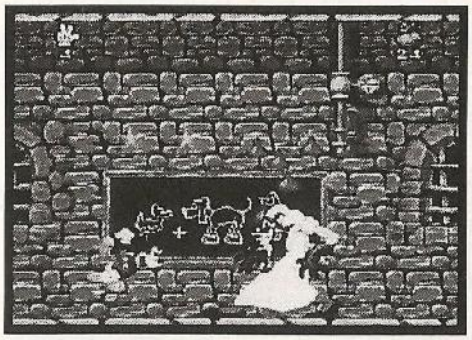
As our first film starts we find Mickey on board Pete's steam boat headed for Podunk Landing. Here Mickey can find a note-eating goat, squawking chickens and a cameo by Steamboat Willie. You'll find Steamboat Willie quite surprised to see how he'll look in color! Make your way carefully to the docks and watch out for Pete and his pesky parrots! In this feature's frantic finale, Mickey will have to disable a big, wacky contraption so make sure you find as many marbles as you can!



Second Feature:

"The Mad Doctor" (1933)

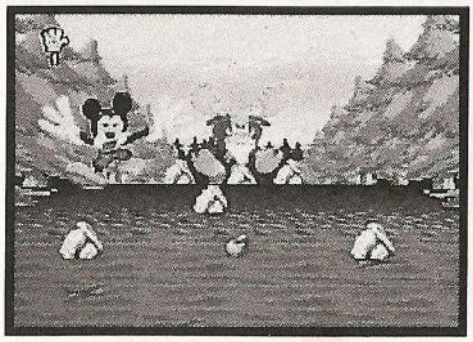
Oh no! Poor Pluto's been dog-napped by the Mad Doctor and taken to his creepy laboratory! With skeletons, spiders, bats and tricky traps, Mickey's nightmare has only just begun. And if you find yourself riding on a wayward gurney, be careful not to fall into the vats of bubbling acid or hit one of those (gulp) spinning saw blades! With the Mad Doctor lurking somewhere in the shadows, Mickey's going to have a tough time getting safely through this reel.



Third Feature:

"Moose Hunters" (1937)

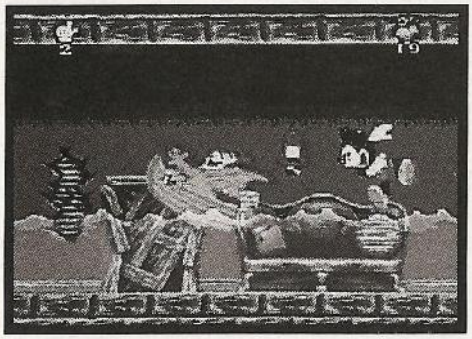
You'll need to keep on your toes as Mickey and Pluto move through this treacherous tree-lined territory because, while the forest and fresh air may look inviting to Mickey, they also look pretty good to a moose! If a moose should chase after you — keep running! You won't have time to duck or throw marbles, so just run and jump over any obstacles. Oh, and avoid the water, too, as it'll only slow you down. Hint: to keep ahead of a charging moose you're going to need energy, so catch all green the apples you can — or that angry moose may catch you!

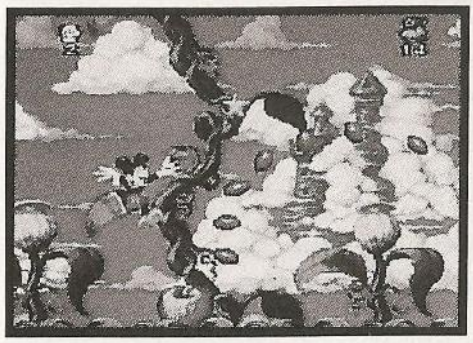


Fourth Feature:

"Lonesome Ghost" (1937)

Ghost pranksters have called the Ajax Ghost Exterminators in order to have some fun scaring Mickey Donald and Goofy. That was many years ago, but the troublesome ghosts are still here in their haunted house! Watch your step – things are not what they seem. Ghosts are likely to appear out of thin air and disappear before you can say "Eeeeee!" Keep your wits about you, Mickey – remember, you need all the help you can get.





Fifth Feature:

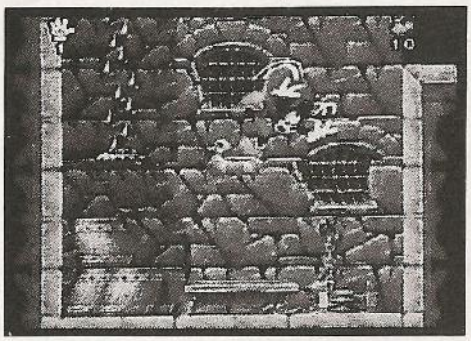
"Mickey and the Beanstalk" (1947)

Goodness! Those beans must have been magic after all! Look at the huge vine that's grown up into the clouds. In fact, this whole place is giant-sized. Just look at those giant butterflies, dragonflies, beetles and tulips! As if that wasn't enough, Mickey may have to push some things around and do some gardening to get where he wants to go. And did we mention Willie the Giant? After all, it is his castle.

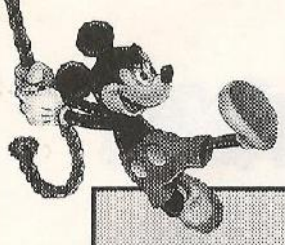
Sixth Feature:

"The Prince and the Pauper" (1990)

This must be the final feature as Mickey is almost back to his own time. Unfortunately, Pete's weasely palace guards aren't going to make it easy for him to finish the film. Flying knives, flaming pits, crushing walls, and spinning spears are just the beginning. And right when you think it's all over, here comes the biggest, meanest Pete Mickey's ever seen...



"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.



Notes

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.
Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010

Sony Music (Australia) Hotline: 0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs.Get parents OK to call.

Inhalt

Laß Dich von der Micky Mania packen! **7**
Spielstart **7**
Mickys Steuerung **7**
Mickys zeitloses Abenteuer **8**
Erster Zeichentrickfilm:
"Steamboat Willie" (1928) **9**
Zweiter Zeichentrickfilm:
"The Mad Doctor" (1933) **9**
Dritter Zeichentrickfilm:
"Moose Hunters" (1937) **9**
Vierter Zeichentrickfilm:
"Lonesome Ghosts" (1937) **10**
Fünfter Zeichentrickfilm:
"Mickey and the Beanstalk" (1947) **10**
Sechster Zeichentrickfilm:
"The Prince and the Pauper" (1990) **10**
Notizen **11**
Begrenzte Garantie **11**

Laß Dich von der Micky Mania packen!

Begib Dich zusammen mit Micky auf eine abenteuerliche Reise durch die Zeit! Gemeinsam erlebt Ihr einige der aufregendsten Momente in Mickys spektakulärer Karriere. Ihr beginnt da, wo alles einst begann: in Mickys allererstem Schwarzweiß-Zeichentrickfilmklassiker "STEAMBOAT WILLIE" von 1928. Hier mußt Du Micky bei einer Reihe von Puzzles und gefährlichen Aufgaben beistehen, bevor Ihr Euch in 6 weitere Zeichentrickabenteuer stürzen könnt. Am Ende dieser aufregenden Reise trifft Micky auf seinen größten Widersacher - den fiesesten, gemeinsten Kater Karlo aller Zeiten.

Glücklicherweise muß Micky dieses wilde Abenteuer nicht allein bestehen. Geschickte Spieler werden in den Kurzfilmen Mickys treuen Kumpel Pluto und sechs von Mickys klassischen Vorgängern finden können.

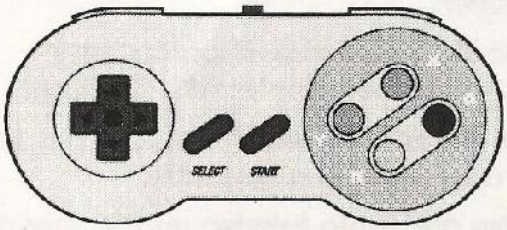
Aber die Zeit verrinnt! Wenn Du Micky sicher durch die 65 Jahre seiner Filmkarriere geleiten willst, dann fang am besten gleich zu spielen an!

Spielstart

1. Achte darauf, daß Dein Super-NES AUSGESCHALTET ist. Stecke dann das Mickey Mania-Game Pak wie gewohnt in das System ein, und schließe den Controller an.
2. Schalte nun das Gerät EIN. Sobald der Titelbildschirm erscheint, drücke START, um das zeitlose Abenteuer zu beginnen.

Mickys Steuerung

In jedem der Zeichentrickfilme steuerst Du den modernen Micky im Kampf gegen seine Gegner und bei der Lösung von kniffligen Rätseln.



Richtungsknopf: Drücke den R-Knopf links oder rechts, um Micky nach links oder rechts laufen zu lassen. Drücke den R-Knopf unten, damit Micky sich duckt. Wenn Du den R-Knopf oben drückst, reißt Micky

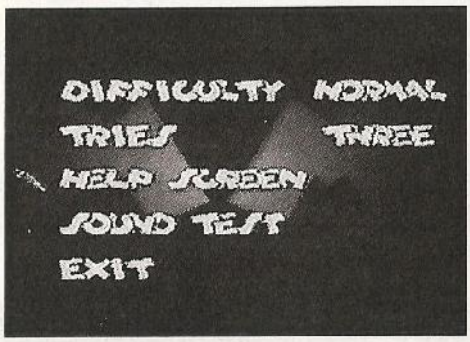
einen Arm hoch, um festzustellen, was sich über ihm befindet.

Startknopf: Damit startest Du das Spiel oder legst eine Spielpause ein. Drücke diesen Knopf erneut, um nach einer Pause weiterzuspielen.

Knopf Y, X und A: Mit Hilfe dieser Knöpfe kannst Du Murmeln werfen (falls Micky welche gesammelt hat).

Knopf B: Drücke diesen Knopf, um Micky springen zu lassen, und steuere seinen Sprung mit dem R-Knopf, während er in der Luft ist.

Hinweis: Die Belegung der verschiedenen Knöpfe kannst Du auf dem Optionsbildschirm ("Options Screen") verändern.



Folgende Funktionen können auf dem Optionsbildschirm verändert werden:

Mit dem R-Knopf Oben/Unten gehst Du durch die verschiedenen Optionen. Durch Bewegen nach links oder rechts oder Drücken der Knöpfe B und C änderst Du die Optionen.

Difficulty (Schwierigkeitsgrad): "Easy" (Leicht), Normal oder "Hard" (Schwierig).

Lives (Leben): Du kannst das Spiel mit drei, vier oder fünf Leben beginnen.

Throw and Jump (Werfen und Springen): Mit dieser Option kannst Du die Funktionen der Knöpfe A, B und C ändern.

Help Screen (Hilfe): Auf diesem Bildschirm siehst Du alle Gegenstände, auf die Du im Spiel triffst, und findest heraus, wozu sie verwendet werden können.

Sound Test (Soundtest): Von hier aus kommst Du zu einem anderen Menü, in dem Du die Musik, die Soundeffekte und sogar Mickys Stimme wählen kannst! Drücke den R-Knopf, um einen Sound auszuwählen, und betätige START, um ihn zu hören.

Exit (Optionsbildschirm verlassen): Damit gelangst Du zurück zum Hauptmenü.

Mickys zeitloses Abenteuer

Bei jedem Abenteuer siehst Du Mickys Hand oben links auf dem Bildschirm. Am Anfang sind alle Finger ausgestreckt, aber jedesmal, wenn Micky von einem Gegenstand oder von seinem Gegner getroffen wird, ist ein Finger weniger zu sehen. Wenn alle Finger verschwunden sind, verliert Micky einen Versuch. Neben der Hand wird angezeigt, wie viele Versuche Micky noch übrig hat. Hat er gar keinen Versuch mehr, muß er das Spiel ganz von vorn beginnen.

In der oberen rechten Bildschirmecke wird normalerweise das Murmelsäckchen gezeigt. Die Zahl daneben steht für die Murmeln, die Micky gesammelt hat.

Micky kann im gesamten Spiel Murmeln sammeln und sie im Murmelsäckchen aufbewahren, bis er sie braucht, um sie auf einen Gegner oder ein Hindernis zu werfen. Jedesmal, wenn Micky eine Murmel wirft, nimmt die Zahl neben dem Säckchen ab. Hat er keine Murmeln mehr, muß er neue suchen.

Wenn Micky eine Rakete zündet, kann er den Spielstand an dieser Stelle speichern.

Findet Micky einen Stern, erscheint ein gestreckter Finger auf dem Hand-Icon. Damit wird ein Angriff gegen ihn unwirksam gemacht, und er bekommt eine neue Chance.

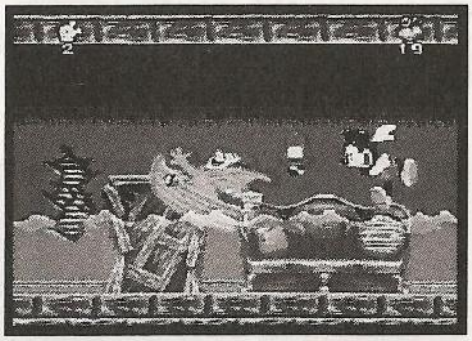
Wenn Micky eine Micky-Maus-Kappe aufhebt, wird die Zahl neben der Hand um

1 erhöht, und er erhält einen zusätzlichen Versuch, Kater Karlo die Suppe zu versalzen!

Erster Zeichentrickfilm:

"Steamboat Willie" (1928)

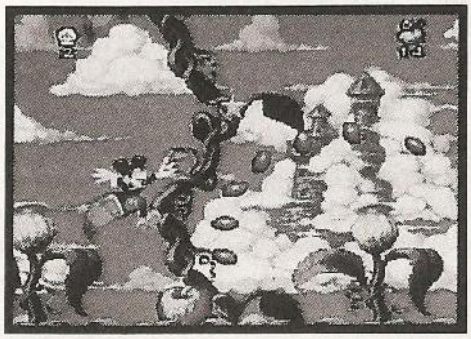
Am Anfang des ersten Films finden wir Micky an Bord von Kater Karlos Dampfschiff, das Kurs auf den Podunk-Landeplatz nimmt. Irgendwo auf diesem Schiff hält sich ein älterer Micky in Form von "Steamboat Willie" verborgen, aber hier treiben sich auch eine notenfressende Ziege und wild durcheinandergackernde Hühner herum. "Steamboat Willie" ist natürlich ziemlich überrascht, sich selbst in Farbe zu sehen! Mach Dich vorsichtig auf den Weg zu den Docks, und nimm Dich vor Karlo mitsamt seinen vermaledeiten Papageien in acht! Im verrückten Finale dieses Zeichentrickfilms steht Dir eine unangenehme Überraschung bevor: Ein abgedrehter Apparat, den Micky mit Hilfe seiner Murmeln außer Gefecht setzen muß - sammle also rechtzeitig so viele Murmeln wie möglich!



Zweiter Zeichentrickfilm:

"The Mad Doctor" (1933)

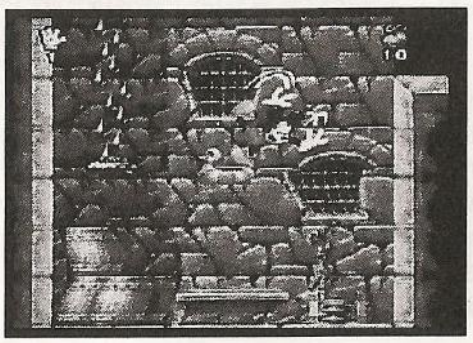
Oh nein! Der arme Pluto ist von einem verrückten Doktor entführt und in dessen unheimliches Labor verschleppt worden! Unser moderner Micky hat alle (behandschuhten) Hände voll zu tun, seinen Vorgänger zu finden, während er sich gleichzeitig eklige Spinnen, gruselige Skelette und flatternde Fledermäuse vom Hals halten muß. Und dann wimmelt es in diesem unheimlichen Gemäuer auch noch von fiesen Fallen! Falls Du Dich auf rollenden OP-Liegen fortbewegst, sei vorsichtig, damit Du nicht in den Säurefässern landest - und halte Dich von den Kreissägen fern (schluck)! Dann lauert da auch noch der verrückte Doktor irgendwo in seinem Horror-Labor - das wird sicher kein Zuckerlecken für den armen Micky!



Dritter Zeichentrickfilm:

"Moose Hunters" (1937)

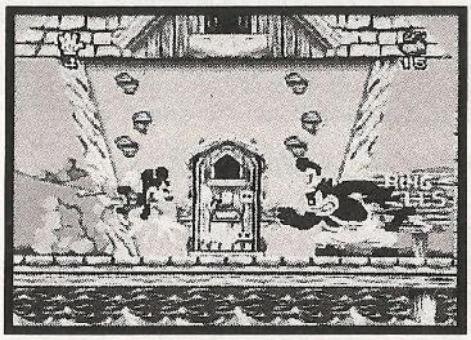
Der Ruf der Wildnis hat auch Micky und Pluto ereilt, und obwohl der friedliche Wald und die frische Luft betörend sind, mußt Du alle Sinne beisammenhalten, denn irgendwo im Dickicht lauert der Elch! Wenn Dich der Elch verfolgt, dann hilft nur eins: Beine in die Hand nehmen und rennen, was das Zeug hält! Du hast keine Zeit, Dich zu ducken oder mit Murmeln zu werfen - lauf, so schnell Du kannst, und hüpfe über alle Hindernisse hinweg. Ach, übrigens: Meide das Wasser, denn das kostet nur Zeit. Willst Du schneller als der Elch sein, dann brauchst Du massenhaft Kraft. Sammle also so viele grüne Äpfel wie möglich, sonst wirst Du immer langsamer, und der erboste Elch hat Dich am Wickel!



Vierter Zeichentrickfilm:

"Lonesome Ghosts" (1937)

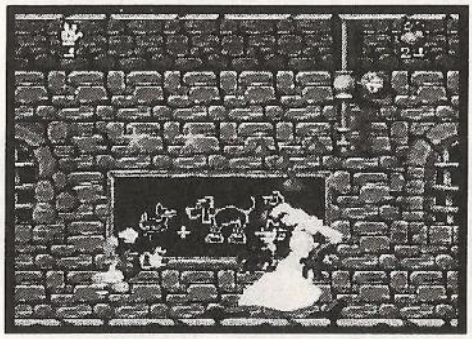
Witzbolde aus dem Reich der Gespenster haben die Ajax-Geisterjäger herbeigerufen, um Micky, Donald und Goofy zu erschrecken. Das war vor vielen Jahren, aber die tückischen Gespenster treiben in ihrem Spukhaus noch immer ihr Unwesen! Paß auf Dich auf, denn hier geht's nicht mit rechten Dingen zu! Die Geister tauchen aus dem Nichts auf und verschwinden wieder, bevor Du "Waaaahhhh!" schreien kannst. Behalte einen klaren Kopf, Micky - und denk dran: Du brauchst soviel Hilfe, wie Du nur kriegen kannst!



Fünfter Zeichentrickfilm:

Mickey and the Beanstalk" (1947)

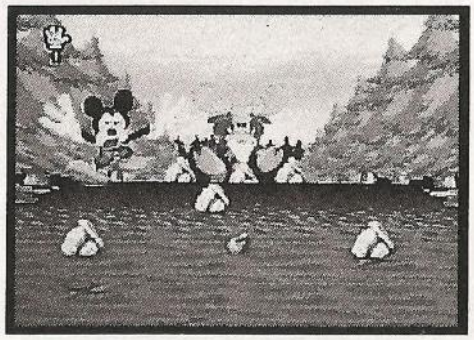
Oh Mann! Das müssen ja wohl wirklich Zauberbohnen gewesen sein! Sieh Dir nur mal die riesige Bohnenstange an, die geradewegs in die Wolken gewachsen ist. Überhaupt ist alles hier absolut riesig! Überall schwirren Riesenschmetterlinge, gigantische Libellen und überdimensionale Käfer herum. Ganz zu schweigen von den turmhohen Tulpen! Als wäre das nicht schon genug, muß Micky einige Sachen hin- und herschieben, und etwas Gartenarbeit ist wohl auch unvermeidlich, wenn er am Ziel ankommen will. Und nicht zuletzt gibt es auch noch Willy den Riesen. Schließlich ist das hier sein Schloß...



Sechster Zeichentrickfilm:

"The Prince and the Pauper" (1990)

Das muß wohl das letzte Abenteuer sein, denn Micky ist ja schon fast wieder in der Gegenwart angekommen. Karlos wieselflinke, heimtückische Palastwachen machen Dir wirklich das Leben schwer, denn die werfen nicht nur mit Messern - nein, sie bauen auch die gemeinsten Fallen: Flammengruben, einstürzende Mauern und wirbelnde Speere! Und das ist erst der Anfang! Gerade, wenn Du denkst, es sei überstanden, blüht Dir noch eine letzte, gefährliche Konfrontation: der größte, fieseste Kater Karlo, den Micky je gesehen hat....



"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.

Notizen

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY IMAGESOFT ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

f.d. SCHWEISS s.S. 16

Table des matières

Mickey Mania! **12**
Commencer **12**
Contrôler Mickey **12**
L'aventure dans le temps de Mickey . **13**
Premier dessin animé:
"Steamboat Willie" (1928) **14**
Second dessin animé:
"The Mad Doctor" (1933) **14**
Troisième dessin animé:
"Moose Hunters" (1937) **14**
Quatrième dessin animé:
"Lonesome Ghosts" (1937) **15**
Cinquième dessin animé:
"Mickey and the Beanstalk" (1947) ... **15**
Sixième dessin animé:
"The prince and the Pauper" (1990) .. **15**
Notes **16**
Garantie limitée **16**

Mickey Mania!

Viens rejoindre Mickey dans une aventure spectaculaire dans le temps, alors qu'il revit certains des moments les plus excitants de sa carrière. Tu commences en 1928, l'année où tout a débuté, avec le film "Steamboat Willie", en noir et blanc. Tu dois aider Mickey à surmonter toute une série d'énigmes et de dangers avant de continuer avec 6 autres dessins animés; Mickey se retrouvera enfin face à face avec le plus grand et le plus méchant Pete que tu aies jamais vu.

Heureusement pour Mickey, il ne va pas voyager tout seul. Son fidèle ami Pluto l'accompagne, ainsi que 7 anciens Mickeys issus des différents dessins animés apparaissant dans le jeu.

Mais le temps passe. Si tu veux que Mickey retrace en toute sécurité 65 ans de carrière cinématographique, il vaut mieux t'y mettre tout de suite!

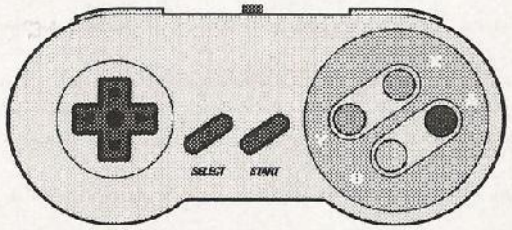
Commencer

1. Vérifie que ta Super NES est éteinte (OFF). Insère la cartouche Mickey Mania et le contrôleur dans le port de jeu.

2. Allume ta Super NES (ON). Quand l'écran titre de Mickey Mania apparaît, appuie sur le bouton Start pour commencer ton aventure dans le temps.

Contrôler Mickey

Dans tous les dessins animés, tu contrôles le Mickey d'aujourd'hui, tu l'aides à vaincre ses adversaires et à résoudre des énigmes complexes.



Bouton directionnel: appuie sur ce bouton vers la gauche ou la droite pour que Mickey se déplace dans ces directions. Appuie vers le bas pour que Mickey s'accroupisse. Si tu appuies vers le haut, Mickey lève les mains

au ciel pour regarder ce qui se trouve au-dessus de lui.

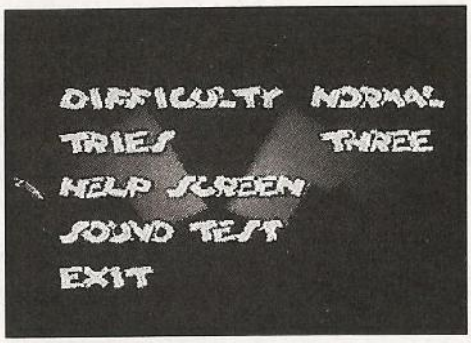
Bouton Start: appuie sur ce bouton pour commencer le jeu et l'interrompre lorsqu'il est en cours. Appuie à nouveau sur ce bouton pour reprendre le jeu.

Boutons Y, X et A: appuie sur ces boutons pour lancer des billes (si Mickey les a ramassées).

Bouton B: appuie sur ce bouton pour que Mickey saute. Utilise le bouton directionnel pour contrôler la direction de Mickey lorsqu'il est en l'air.

REMARQUE: la configuration des contrôles peut être modifiée par l'intermédiaire de l'écran Options.

À partir de l'écran Options, tu peux procéder aux modifications suivantes:



Appuie sur le bouton directionnel vers le haut ou le bas pour faire défiler les différentes possibilités pour chaque option. Appuie vers la gauche ou la droite, ou sur les boutons B et C pour permuter entre les options.

Difficulty (Difficulté): tu as le choix entre Facile (Easy), Normale (Normal) ou Difficile (Hard).

Lives (Vies): tu peux commencer le jeu avec trois, quatre ou cinq vies.

Throw and Jump (Lancer et sauter): ceci permet de changer les fonctions des boutons A, B, et C.

Help Screen (Écran d'aide): Tu peux y voir tous les objets du jeu et leurs fonctions.

Sound Test (Test sonore): ceci te permet de passer à un autre menu à partir duquel tu peux sélectionner la musique, les bruitages et même les dialogues de Mickey! Effectue les sélections à l'aide du bouton directionnel et appuie sur le bouton Start pour écouter les sons.

Exit (Sortie): sélectionne ceci pour retourner au menu principal.

L'aventure dans le temps de Mickey

Dans chaque dessin animé, tu verras la main de Mickey dans le coin supérieur gauche de l'écran. Au début du jeu, la main est ouverte, mais chaque fois que Mickey est touché par un objet ou un ennemi, un doigt disparaît. Si tous les doigts disparaissent, Mickey perd un essai. Le nombre d'essais restants est affiché à côté de la main. Si Mickey n'a plus d'essais, il devra recommencer le jeu à partir du début.

Le sac de billes est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran; près du sac, tu trouveras le nombre de billes que Mickey a ramassées.

Mickey peut trouver des billes tout au long du jeu, et les mettre dans ce sac jusqu'à ce qu'il ait besoin de les lancer sur un ennemi ou un obstacle. Chaque fois que Mickey lance une bille, le nombre diminue. Si Mickey vient à manquer de billes, il devra aller en chercher d'autres.

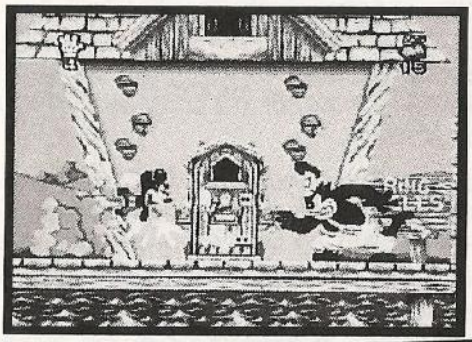
Si Mickey lance une fusée, il pourra sauvegarder sa position à partir de ce point.

Si Mickey ramasse une étoile, un des doigts de la main se lève, éliminant les effets d'une attaque contre Mickey et lui donnant une chance supplémentaire. Si Mickey ramasse un chapeau de Mickey, le nombre se trouvant à côté de la main augmente et il obtient un essai supplémentaire pour arrêter Pete!

Premier dessin animé

"Steamboat Willie" (1928)

Lorsque le premier film commence, Mickey se trouve à bord du bateau à vapeur de Pete, en route vers le débarcadère de Podunk. Il y trouve également une chèvre mangeuse de notes de musique, des poules et Steamboat Willie fera une apparition. Il est plutôt surpris de se voir en couleur. Tu dois te frayer un chemin jusqu'aux docks et trouver Pete et ses exécrables perroquets! La scène finale de ce dessin animé est caractérisée par une machine infernale que Mickey devra détruire avec ses billes. Alors, ramasse autant de billes que possible!



Second dessin animé:

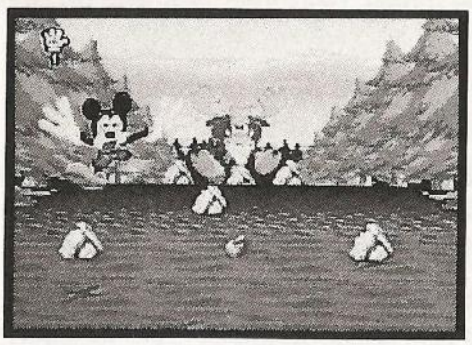
"The Mad Doctor" (1933)

Oh, non! Le pauvre Pluto a été enlevé par le Docteur Fou qui l'a emmené à son laboratoire! Le cauchemar de Mickey ne fait que commencer avec des araignées, des squelettes, des chauves-souris et des pièges. Si tu te retrouves sur un brancard, essaie d'éviter les bains d'acide et les scies circulaires qui tournent à plein régime! Le Docteur Fou qui se cache quelque part à l'intérieur du laboratoire rend les choses encore plus difficiles pour Mickey.

Troisième dessin animé:

"Moose Hunters" (1937)

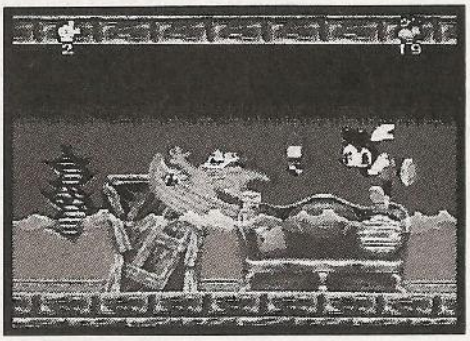
Tu devras être prudent lorsque Mickey et Pluto se déplacent sur ce territoire planté d'arbres, car si la forêt et l'air frais attirent Mickey, ils attirent aussi les élans! Si l'élan te poursuit, continue de courir! Tu n'auras pas le temps de t'accroupir ou de lancer des billes; contente-toi de courir et de sauter par-dessus les obstacles. Évite l'eau car elle te ralentit. Conseil: pour échapper aux élans, tu as besoin d'énergie; ramasse autant de pommes vertes que possible, pour éviter de ralentir et de te faire rattraper par les élans en colère.



Quatrième dessin animé:

"Lonesome Ghost" (1937)

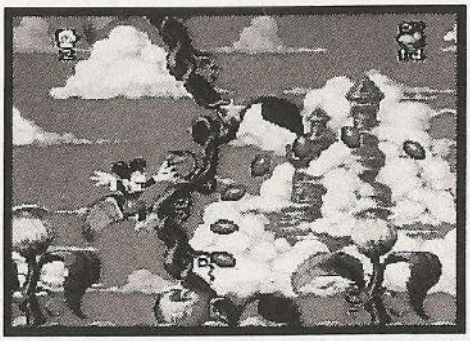
Des petits farceurs ont demandé à l'équipe d'extermination de fantômes Ajax de faire peur à Mickey, Donald et Goofy. C'était il y a très longtemps, mais les méchants fantômes sont toujours là dans leur maison hantée! Attention où tu mets les pieds, car les apparences sont parfois trompeuses. Les fantômes peuvent apparaître n'importe où et disparaître avant que tu n'aies eu le temps de dire "ouf!". Garde la tête froide et souviens-toi que tu as besoin de toute l'aide possible.



Cinquième dessin animé:

"Mickey and the Beanstalk" (1947)

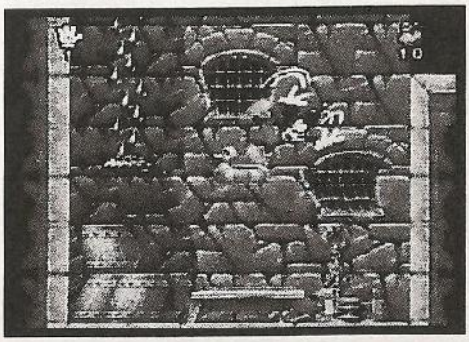
Oh la la! Ces haricots devaient être magiques! Regarde l'énorme tige qui est montée jusque dans les nuages! En fait, tout est conçu pour des géants. Attention aux tulipes, papillons, libellules et scarabées géants. Comme si ce n'était pas suffisant, Mickey devra peut-être pousser des obstacles ou faire un peu de jardinage pour arriver là où il veut aller. Sans parler de Willy le Géant, car après tout, c'est son château!



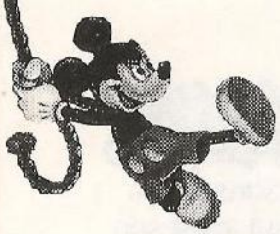
Sixième dessin animé

"The Prince and the Pauper" (1990)

Ça doit être le dernier dessin animé, car Mickey est presque revenu dans le présent. Malheureusement, les gardes du palais de Pete sont là pour lui rendre la vie encore plus difficile, lançant des couteaux et plaçant des pièges sur son chemin: barrières de feu, murs qui s'écroulent et lances en mouvement! Et quand tu croyais en avoir terminé, il te reste encore à affronter le plus gros et le plus méchant Pete que tu aies jamais vu.



"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.



Notes

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY IMAGESOFT NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY IMAGESOFT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE
Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France
Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

Inhoud

Doe mee aan Mickey Mania! **17**
Opstarten **17**
Het besturen van Mickey **17**
Mickey's tijdloos avontuur
De eerste film:
"Steamboat Willie" (1928) **19**
De tweede film
"The Mad Doctor" (1933) **19**
De derde film:
"Moose Hunters"(1937). **19**
De vierde film:
"Lonesome Ghosts" (1937) **20**
De vijfde film:
"Mickey and the Beanstalk"(1947) **20**
De zesde film:
"The Prince and the Pauper"(1990) **20**
Aantekeningen **21**
Beperkte garantie **21**

Doe mee aan de Mickey Mania!

Ga met Mickey Mouse op een spectaculair avontuur door de tijd; onderweg beleeft Mickey veel spannende momenten uit zijn carrière weer helemaal opnieuw. Je gaat in 1928 van start met de eerste tekenfilm van Mickey, de klassieke zwart-witfilm STEAMBOAT WILLIE, want daar begon het allemaal mee.

Voordat hij verder kan gaan met nog 6 andere tekenfilms, moet Mickey zich door een hele reeks puzzels en gevaren heen slaan en daar moet jij hem bij helpen. Aan het eind van de reis komt Mickey oog in oog te staan met de grootste en gemeenste schurk, die je ooit gezien hebt.

Gelukkig hoeft Mickey deze reis niet helemaal op zijn eentje te maken. Als je goed kunt spelen kun je onderweg Mickey's trouwe vriend Pluto tegenkomen en in de korte filmpjes van het spel zie je zeven verschillende klassieke characters van Mickey Mouse.

Maar de tijd gaat snel. Als je Mickey veilig door 65 jaar filmgeschiedenis gaat loodsen, kun je maar beter meteen beginnen!

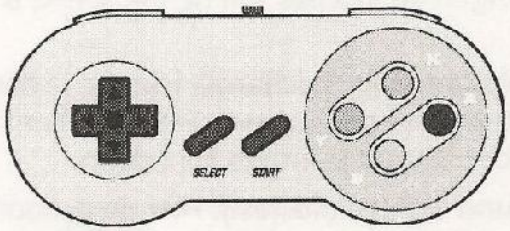
Opstarten

Zorg ervoor dat de stroomschakelaar van de Super NES is UIT geschakeld, (OFF). Zet het Mickey Mania Game Pak in je Super NES en sluit de controller aan.

2. Zet de Super Nes aan. Wanneer de titelschermen verschijnen, druk je op de Start knop om met het tijdloos avontuur te beginnen.

Het besturen van Mickey

In alle tekenfilms speel je met de hedendaagse Mickey Mouse; samen met jou verslaat hij zijn vijanden en lost hij ingewikkelde puzzels op.



De richtingtoets: Druk links of rechts om Mickey naar links of rechts te laten lopen. Druk onder om Mickey te laten bukken. Druk boven en Mickey heft zijn hand op om te kijken wat er boven hem is.

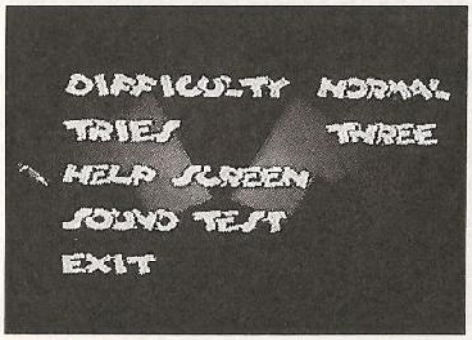
De starttoets: Indrukken om het spel te beginnen. Tijdens het spelen indrukken om het spel op pauze te zetten, weer indrukken om verder te spelen.

Toets Y, X en A: Indrukken om met knikkers te gooien (als Mickey die verzameld heeft).

Toets B: Indrukken om Mickey te laten springen - gebruik de richtingtoets om Mickey's sprong in de lucht te besturen.

NOOT: De opstelling van de toetsen kan op het optiescherm gewijzigd worden.

De volgende items kunnen op het optiescherm gewijzigd worden.



Gebruik de richtingtoets om naar boven en naar beneden langs de opties te gaan - druk op links of rechts, of op de toetsen B en C om de opties te wijzigen.

Difficulty (moeilijkheidsgraad): makkelijk, normaal of moeilijk.

Lives (levens): Begin het spel met drie, vier of vijf levens.

Throw and Jump (gooi- en springtoetsen): Wijzigen de functies van de toetsen A, B en C.

Helpscreen (hulpscherm): Hier zie je een scherm met alle voorwerpen die je kunt vinden en wat je ermee kunt doen.

Sound test (geluidstest): Hier ga je naar een apart menu, waar je de muziek, de geluidseffecten en zelfs het praten van Mickey kan selecteren! Selecteer met de richtingtoets en druk op de starttoets om naar de geluiden te luisteren.

Exit (uitgang) Selecteer dit om naar het hoofdmenu terug te keren.

Mickey's tijdloos avontuur

In elke film zie je Mickey's hand in de linkerbovenhoek van je scherm. Eerst zijn vier vingers van de hand opgestoken, telkens als Mickey door een voorwerp of een vijand geraakt wordt, verdwijnt er een vinger. Als er geen vingers meer over zijn, heeft Mickey een poging verspeeld. Het aantal pogingen dat Mickey nog mag doen, wordt naast de hand weergegeven. Als Mickey al zijn pogingen verspeeld heeft en geen continues meer heeft, moet hij aan het begin van het spel overnieuw beginnen.

In de rechterbovenhoek van het scherm zie je meestal de knikkerzak. Daarnaast staat het aantal knikkers dat Mickey verzameld heeft.

Overal in het spel kan Mickey knikkers vinden, die hij in de knikkerzak bewaart, totdat hij ze nodig heeft om ze naar een vijand, of naar een andere sta-in-de weg te gooien. Telkens als Mickey met een knikker gooit, gaat het nummer dat het aantal knikkers aangeeft met één achteruit - als alle knikkers op zijn, moet Mickey er meer proberen te vinden.

Als Mickey een raket afsteekt, kan hij vanaf dat punt het spel weer beginnen.

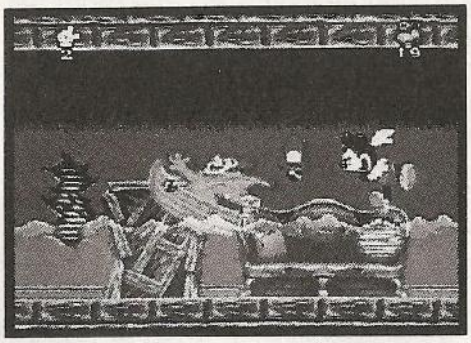
Als Mickey een ster oppaapt, komt er weer een opgestoken vinger bij, dat betekent dat één van de aanvallen op Mickey niet meetelt en hij er weer een kans bij krijgt.

Als Mickey een Mickey Mouse petje oppaapt, gaat het nummer naast zijn hand omhoog en mag hij een extra poging wagen om de schurk tegen te houden!

De eerste film:

"Steamboat Willie" (1928)

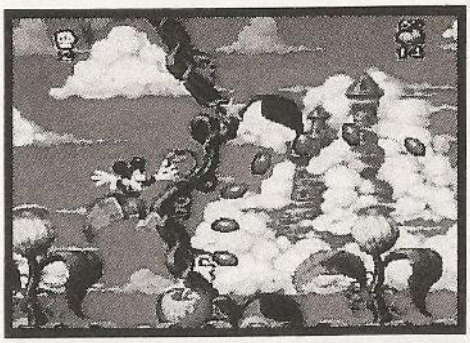
Aan het begin van onze eerste film komen we Mickey tegen aan boord van de stoomboot van de schurk, die op weg is naar de aanlegsteiger Padunk. Hier ziet Mickey een geit die muzieknoten eet, kakelende kippen en een kort optreden van stoomboot Willie. Je ziet dat Stoomboot Willie er wel van staat te kijken, hoe hij er in kleur uit zou zien! Ga voorzichtig op weg naar de haven en kijk uit voor de schurk en zijn vervelende papegaaien! In de finale van deze film moet Mickey een verwoede poging doen om een vreemdsoortig apparaat uit te schakelen - dus probeer zoveel mogelijk knikkers te vinden!



De tweede film:

"The Mad Doctor" (1933)

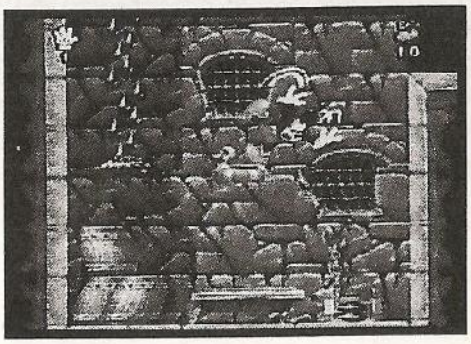
Oh nee toch! De dwaze dokter heeft die arme Pluto ontvoerd en hem meegenomen naar zijn enge laboratorium! Met al die spinnen, skeletten, vleermuizen en verraderlijke vallen, is Mickey's nachtmerrie nog maar pas begonnen. Als je plotseling op een brancard met een eigen wil rondrijdt, moet je oppassen dat je niet in een vat met borrelend zuur valt, of tegen een van die ronddraaiend zagen (jakkie) aankomt! En dan is er nog de dwaze dokter zelf die ergens in het schemerduister op de loer ligt: het wordt een hele klus voor Mickey om veilig door deze filmrol te komen!



De derde film:

"Moose Hunters" (1937)

Laat je niet misleiden wanneer Mickey en Pluto door dit met bomen omzoomd gebied lopen, maar blijf bij de pinken. Het woud en de frisse lucht zien er voor Mickey en Pluto wel aanlokkelijk uit, maar zij zien er net zo aanlokkelijk uit voor een eland! Als een eland je achterna zit - ren dan zonder ophouden door, je hebt geen tijd om te bukken, of om met knikkers te gooien. Ren gewoon door en spring over de hindernissen. Oh ja, blijf ook uit de buurt van water - je wordt er alleen maar langzamer door. Hint: Om de eland voor te blijven, heb je veel energie nodig, dus probeer alle groene appels op te rapen, anders word je misschien door de boze eland gepakt!

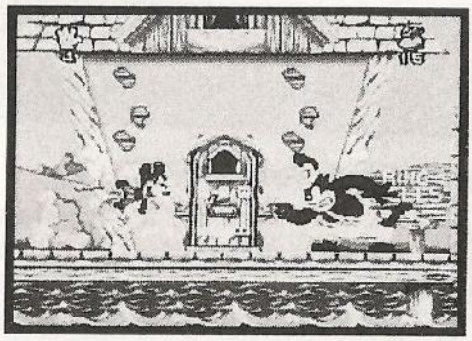


De vierde film:

"Lonesome Ghosts" (1935)

Er waren eens "geestige" grappenmakers die de Ajax Ghost Exterminators opriepen om zich te vermaken met het bang maken van Mickey, Donald en Goofy. Dat is wel jaren geleden, maar die vervelende spoken zitten nog steeds in het spookhuis! Kijk uit waar je loopt - niets is echt zoals het er uitziet.

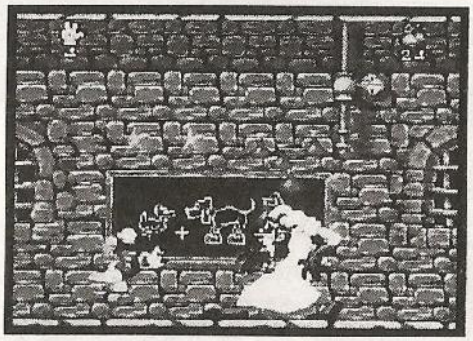
Spoken kunnen uit het niets tevoorschijn komen en weer verdwijnen voordat je "oeeeeee!" kan zeggen. Blijf wakker, Mickey - en vergeet niet dat je zoveel mogelijk hulp moet zien te krijgen.



De vijfde film:

"Mickey and the Beanstalk" (1947)

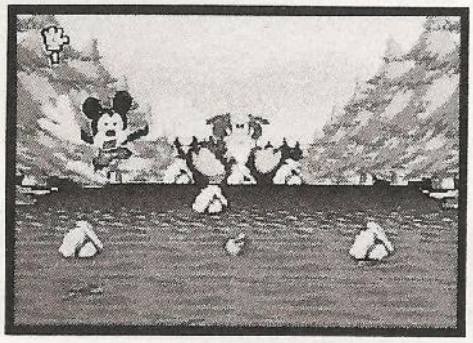
Goeie genade! Die bonen moeten toch toverbonen geweest zijn! Kijk eens naar die hoge stengel die helemaal de wolken in groeit. Alles is trouwens reusachtig groot. Kijk toch eens naar die reuze-vlinders, libellen, kevers en tulpen. En of dat nog niet genoeg is, moet Mickey misschien een paar dingen wegduwen en in de tuin werken, om te daar te komen waar hij heen wil gaan. En hebben we het al over Willy de Reus gehad? Het is tenslotte zijn kasteel.



De zesde film:

"The Prince and the Pauper" (1990)

Dit is de laatste film, Mickey, je bent bijna terug in het heden. Jammer genoeg maken die gluiperige paleiswachten van de schurk het niet gemakkelijk voor Mickey om de film af te maken. Vliegende messen, brandende kuilen, instortende muren en ronddraaiende speren zijn nog maar het begin. En net wanneer je denkt dat het allemaal voorbij is, verschijnt de grootste en gemeenste schurk die Mickey ooit gezien heeft.



"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.

Notes

"Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoond en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te reparen of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgsohade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op..u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijko rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

THE NETHERLANDS
Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM
Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Índice

¡Esto es mickeymanía! **22**
Cómo comenzar **22**
Cómo controlar a Mickey **22**
La eterna aventura de Mickey **23**
Primera película:
Steamboat Willie (1928) **24**
Segunda película:
The Mad Doctor (1933) **24**
Tercera película:
Moose Hunters (1937) **24**
Cuarta película:
Lonesome Ghosts (1937) **25**
Quinta película:
Mickey and the Beanstalk (1947) **25**
Sexta película:
The Prince and the Pauper (1990) **25**
Notas **26**
Garantía limitada **26**

¡Esto es mickeymanía!

Únete a Mickey Mouse en esta espectacular aventura a través del tiempo en la que vuelve a vivir algunos de los momentos más emocionantes de su carrera. La aventura empieza en el origen de todo, allá por 1928, con la primera película de dibujos animados de Mickey, el clásico en blanco y negro STEAMBOAT WILLIE.

En esta parte de la aventura tendrás que ayudar a Mickey a hacer frente a diferentes rompecabezas y peligros antes de avanzar por otras seis películas de dibujos animados, en un viaje que llevará a Mickey a un encuentro cara a cara con el Pete más grande y malvado que jamás se haya visto.

Afortunadamente Mickey no viajará solo. A lo largo del camino, los jugadores hábiles encontrarán al fiel compañero de Mickey, Pluto, así como a siete dobles de Mickey Mouse de diferentes "cosechas", protagonistas de los cortometrajes que aparecen en el juego.

¡Pero el tiempo vuela! ¡Si vas a conducir a Mickey sano y salvo a través de 65 años de su carrera cinematográfica, será mejor que empieces a jugar ahora mismo!

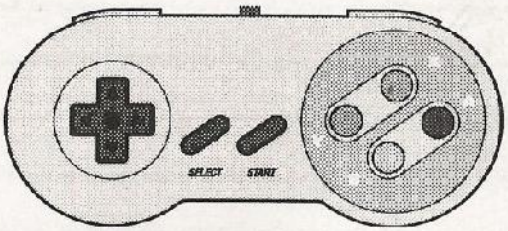
Cómo comenzar

1. Asegúrate de que el interruptor de tu SNES está apagado (OFF). Inserta el cartucho de Mickey Mania y conecta el controlador.

2. Enciende la Super SNES (ON). Cuando aparezcan las pantallas del título, pulsa el botón Start y empezarás una aventura eterna.

Cómo controlar a Mickey

En cada una de las películas de dibujos animados tendrás bajo tu control al Mickey Mouse de hoy en día que se esfuerza por vencer a sus enemigos y resolver complicados acertijos.



Mando direccional: pulsa la parte izquierda o derecha para que Mickey ande en esas direcciones. Pulsa la parte inferior para que se agache y la

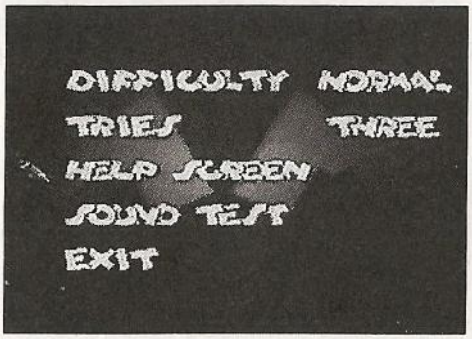
superior para que levante la mano y vea lo que hay encima de él.

Botón Start: púlsalo para empezar a jugar y para detener el juego una vez que hayas empezado. Si has detenido el juego y quieres reanudarlo, pulsa otra vez.

Botones Y, X y A: púlsalos para lanzar canicas (si es que Mickey ha recogido alguna).

Botón B: púlsalo para que Mickey salte. Utiliza el mando direccional para controlar la dirección del salto una vez que Mickey se haya elevado sobre el suelo.

NOTA: las funciones de cada uno de los botones pueden cambiarse en la pantalla de opciones (options screen).



En esa pantalla, también puedes cambiar las características que se indican más abajo:

Utiliza la parte superior e inferior del mando direccional para pasar de una opción a otra. Para cambiarlas, pulsa la parte izquierda o derecha, o pulsa los botones B o C.

Dificultad (Difficulty): fácil, normal o difícil.

Vidas (Lives): puedes empezar el juego con tres, cuatro o cinco vidas.

Arrojar y saltar (Throw and Jump): puedes cambiar las funciones de los botones A, B y C.

Pantalla de ayuda (Help Screen): presenta una pantalla que muestra todos los objetos que puedes encontrarte y para lo que sirven.

Prueba de sonido (Sound Test): esta opción te permite pasar a otro menú en el que podrás seleccionar música (music), efectos de sonido (sound effects) e incluso la voz de Mickey (Mickey talking). Para seleccionar la opción que quieras, pulsa el mando direccional y luego el botón Start para poder oír lo que hayas elegido.

Salida (Exit): selecciona esta opción para volver al menú principal.

La eterna aventura de Mickey

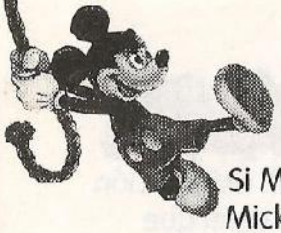
En cada una de las películas podrás ver la mano de Mickey en la esquina superior izquierda de la pantalla. Al principio, la mano tiene cuatro dedos estirados y, cada vez que un objeto o un enemigo golpee a Mickey, doblará un dedo. Si la mano dobla todos los dedos, Mickey pierde un intento. El número de intentos que le quedan aparece indicado junto a la mano. Si Mickey se queda sin intentos ni continuaciones, tendrá que empezar otra vez desde el principio del juego.

En la esquina superior derecha aparecerá una bolsa de canicas. Junto a la bolsa se indica el número de canicas que Mickey ha recogido.

Mickey puede encontrar canicas a lo largo del juego y puede guardarlas en esta bolsa hasta que necesite arrojarlas contra un enemigo o un obstáculo. Cada vez que Mickey arroje una canica, el número indicado disminuirá y si se queda sin ninguna, tendrá que buscar más.

Si Mickey lanza un cohete, habrá salvado su posición desde ese punto.

Si Mickey recoge una estrella, la mano estirará uno de sus dedos, con lo cual quedará eliminado uno de los ataques recibidos por Mickey, que dispondrá así de otra oportunidad.

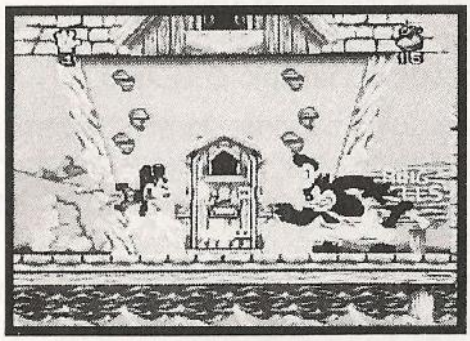


Si Mickey recoge un sombrero de Mickey Mouse, el número que aparece junto a la mano aumentará y por lo tanto Mickey tendrá una oportunidad extra para detener a Pete.

Primera película:

"Steamboat Willie" (1928)

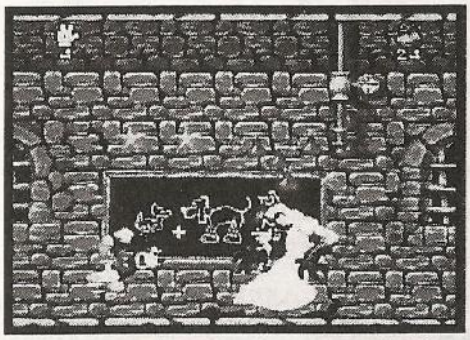
Al comienzo de la primera película nos encontramos a Mickey a bordo del barco de vapor de Pete, con rumbo a Podunk Landing. En esta ocasión Mickey podrá encontrarse con una cabra que come notas musicales, gallinas cacareadoras y un doble. ¡Te encontrarás con que Steamboat Willie está muy sorprendido de ver el aspecto que tiene en color! ¡Abréte camino cautelosamente hacia el puerto y ten cuidado con Pete y sus fastidiosos loros! En el frenético final de esta película tendrás que inutilizar un enorme y absurdo artilugio. Así que asegúrate de que encuentras tantas canicas como puedas.



Segunda película:

"The Mad Doctor" (1933)

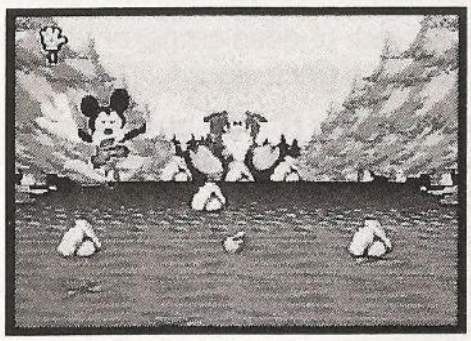
¡Ooh noo! ¡El Doctor Mad ha secuestrado al pobre Pluto y se lo ha llevado a su horripilante laboratorio! Con esqueletos, arañas, murciélagos y trampas, la pesadilla de Mickey no ha hecho más que empezar. Y si te encuentras montado en una discola vagoneta, ¡ten cuidado de no caer en las tinajas llenas de ácido burbujeante o chocar contra alguna de las (¡Uuuff!) hojas de sierra giratorias! Con el mismísimo Doctor Mad acechando en cualquier rincón, Mickey va a pasarlo muy mal para conseguir finalizar este rollo sano y salvo



Tercera película:

"Moose Hunters" (1937)

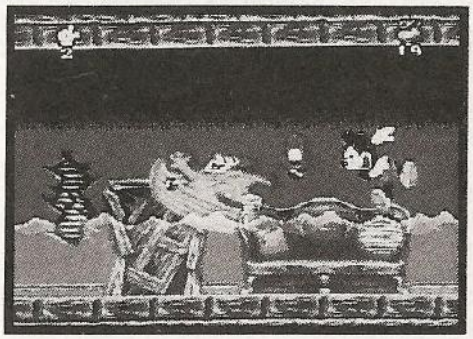
Mickey y Pluto te van a tener en ascuas mientras atraviesan este peligroso territorio bordeado de árboles. ¡Aunque a Mickey le gusta el bosque y el aire puro, también los alces se sienten atraídos hacia este entorno! Si te persigue un alce, ¡corre y no pares! No tendrás tiempo de agacharte o arrojar tus canicas, limítate a correr y saltar por encima de los obstáculos. Evita también el agua porque entorpecerá tu marcha. Ahí va un consejo: necesitarás energía para sacarle ventaja a los alces, así que recoge todas las manzanas verdes que puedas o el furioso alce te alcanzará.



Cuarta película:

"Lonesome Ghost"(1937)

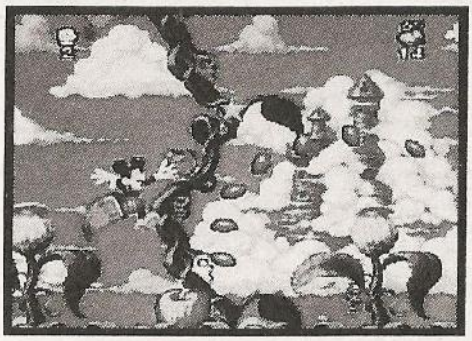
Los fantasmas bromistas han llamado a los fantasmas exterminadores de Ajax para pasárselo bien asustando a Mickey, al pato Donald y a Goofy. Eso fue hace muchos años, ¡pero los fastidiosos fantasmas todavía están aquí, en su casa encantada! Mira por dónde andas porque las cosas no son lo que parecen. Los fantasmas aparecen de repente y desaparecen otra vez sin que te dé tiempo ni a decir "amén". No bajes la guardia, recuerda que necesitas toda la ayuda que puedas conseguir.



Quinta película:

"Mickey and the Beanstalk" (1947)

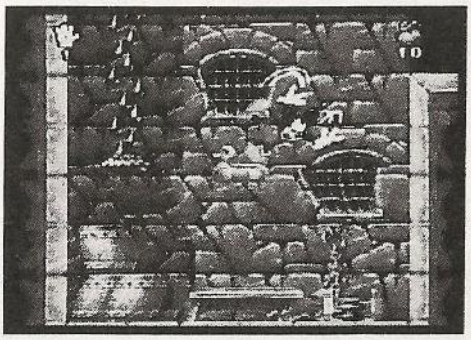
¡Madre mía! ¡Pues sí que eran mágicas aquellas judías! ¡Mira qué mata más enorme ha crecido hasta las nubes! De hecho, todo lo que hay aquí es de tamaño gigantesco. ¡Mira que mariposas, libélulas, escarabajos y tulipanes tan gigantescos! Y por si eso fuera poco, puede que Mickey tenga que empujar algunas cosas para moverlas de sitio y hacer algo de jardinería para poder así llegar a donde se propone. ¡Ah! ¿Y hemos mencionado al gigante Willie? Al fin y al cabo, este castillo es suyo.



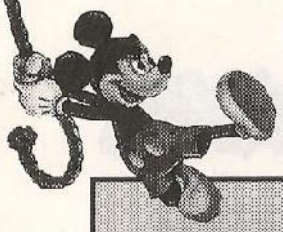
Sexta película:

"The Prince and the Pauper" (1990)

Ésta debe ser la última película ya que Mickey casi ha finalizado su viaje de vuelta al presente. Por desgracia, los guardianes traicioneros del palacio de Pete no van a facilitarle a Mickey la tarea de terminar la película. Cuchillos volantes, fosos en llamas, paredes prensadoras y lanzas giratorias no son más que el principio de la odisea. Y justo cuando empiezas a pensar que todo ha terminado, aparece el Pete más grande y malvado que jamás se haya visto.



"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.



Notas

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de novonta (90) dias desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dontro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o camblarlo gratuitamente. Envia el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantia no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY IMAGESOFT. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR,ESTE PRODUCTO DE SONY IMAGESOFT SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY IMAGESOFT NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY IMAGESOFT RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos paises no permiten limites de duración de garantia y/o exclusiones o limites de daños consecuenciales, de forma que los limites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantia de arriba te da derechos legales especilicos y puede que también tengas otros dorochos, los cuales varian de pais a pais."

SPAIN
Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

Indhold

Gør dig klar til Mickey Mania **27**
Start spillet **27**
Kontrol af Mickey **27**
Mickeys tidsløse eventyr **28**
Den første tegnefilm:
"Steamboat Willie" (1928) **29**
Den anden tegnefilm
"The Mad Doctor" (1933) **29**
Den tredie tegnefilm
"Moose Hunter" (1937) **29**
Den fjerde tegnefilm
"Lonesome Ghost" (1937) **30**
Den femte tegnefilm
"Mickey and the Beanstalk" (1947) **30**
Den sjette tegnefilm
"The Prince and the Pauper" (1990) .. **30**
Notater **31**
Bergrænset Garanti **31**

Mickey behøver heldigvis ikke at rejse alene. På vejen vil øvede spillere kunne finde Mickeys ven Pluto sammen med 7 gode gamle Mickey Mouse skitser fra hver af de korte tegnefilm i spillet.

Men tiden løber. Hvis det skal lykkes dig at få Mickey sikkert gennem 65 års historie, må du hellere begynde spillet nu!

Gør dig klar til Mickey Mania!

Tag med Mickey Mouse på et bemærkelsesværdigt eventyr gennem tiden, mens han genoplever nogle af de mest gribende øjeblikke i hans karriere. Du begynder, hvor det hele begyndte i 1928, med Mickeys første animerede tegnefilm, den klassiske sort-hvide film STEAMBOAT WILLIE. Her skal du hjælpe Mickey med at løse forskellige gåder og farer, før du fortsætter gennem 6 andre animerede tegnefilm på en rejse, som til sidst vil føre Mickey til at stå ansigt til ansigt med den største, mest onde Sorteper, som nogensinde er set.

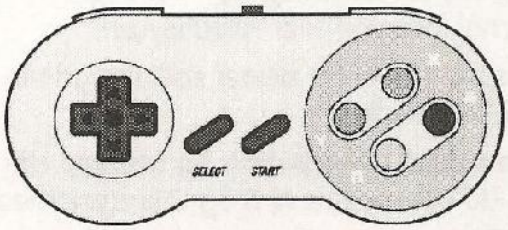
Start spillet

1. Se efter at strømmen er slukket for på din Super NES. Indsæt Mickey Mania Game Pakken og joystikket i spille porten.

2. Tænd for din Super NES, og tryk på start knappen når titelskærmen viser sig. Du kan nu begynde dit tidsløse enentyr.

Kontrol of Mickey

I hver af tegnefilmene kontrollerer du nutidens Mickey Mouse, mens han besejrer modstandere og løser indviklede opgaver.



Joystick: Ved at trykke joysticket mod venstre eller højre kan du få Mickey til at gå mod venstre eller højre. Tryk ned for at få Mickey til at dukke sig. Hvis du trykker joysticket opad, vil Mickey kaste

sine hænder op i luften for at se, hvad der befinder sig over ham.

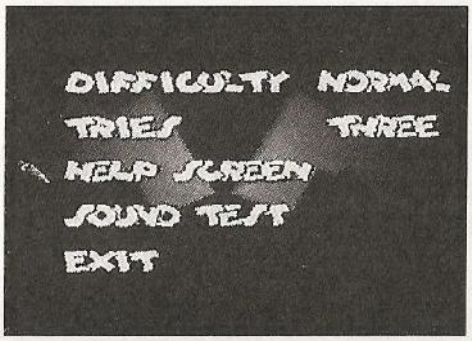
Start knappen: Tryk på start knappen for at begynde spillet og for at holde en pause, mens du spiller. Tryk endnu en gang for at starte spillet igen.

Y, X og A knappen: Tryk for at kaste marmorkugler (hvis Mickey har samlet dem op).

B knappen: Tryk på B knappen for at få Mickey til at hoppe - brug joysticket, mens Mickey er i luften, til at kontrollere retningen af hoppet.

BEMÆRK: Kontrolindstillingerne kan ændres på valgskærmen.

De følgende kontrolindstillinger kan ændres på valgskærmen:



Brug joysticket til at skimme gennem mulighederne (tryk op eller ned). Ved at føre joysticket mod venstre eller højre eller trykke på B eller C knappen kan du at skifte mulighed.

Difficulty (Sværhedsgrad): Easy (let), Normal (normal) eller Hard (svær).

Lives (Antal liv): Du starter spillet med tre, fire eller fem liv.

Throw and Jump (Kaste og hoppe): Her kan du kan ændre A, B og C knappernes funktion.

Help Screen (Hjælpe skærm): Her vises en skærm med alle de ting, du kan finde, og hvad de kan gøre.

Sound Test (Lyd test): Denne mulighed giver dig en menu, hvor du kan vælge musik og lydeffekter, og du kan endda lade Mickey tale! Vælg med joysticket og tryk på Start knappen for at høre de forskellige lyde.

Exit (Exit): Vælg Exit for at returnere til hovedmenuen.

Mickeys tidsløse eventyr

I hver tegnefilm vil du kunne se Mickeys hånd oppe i det venstre hjørne af din skærm. Hånden har alle fingre strakt ud til at starte med, men hver gang Mickey er ramt af et objekt eller en fjende, vil en finger blive bøjet. Når hånden har bøjet alle fingrene, mister Mickey en tur. Antallet af ture, som Mickey har tilbage, er vist ved siden af hans hånd. Hvis Mickey ikke har flere ture tilbage, må han begynde forfra igen.

I det øvre højre hjørne af skærmen er der det meste af tiden vist en pose med marmorkugler. Ved siden af posen er der vist, hvor mange marmorkugler, Mickey har samlet op.

Mickey kan finde marmorkugler gennem hele spillet, og han kan gemme dem i sin pose, indtil han har brug for at kaste dem mod en fjende eller et objekt. Hver gang Mickey kaster en marmorkugle, bliver tallet i højre hjørne mindre. - Hvis Mickey løber tør for kugler, må han ud og finde flere.

Når Mickey tænder for en raket, bevares hans position fra dette sted.

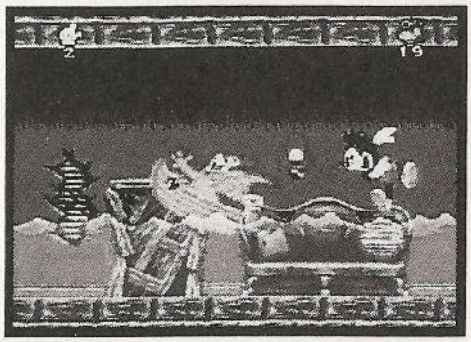
Hvis Mickey samler en stjerne op, vil det få en af de bøjede fingre til at strække sig ud igen og give ham en ekstra chance.

Hvis Mickey samler en Mickey Mouse hat op, vil tallet ved siden af hånden forhøjes, og Mickey får et ekstra forsøg til at stoppe Sorteper!

Den første tegnefilm:

" Steamboat Willie" (1928)

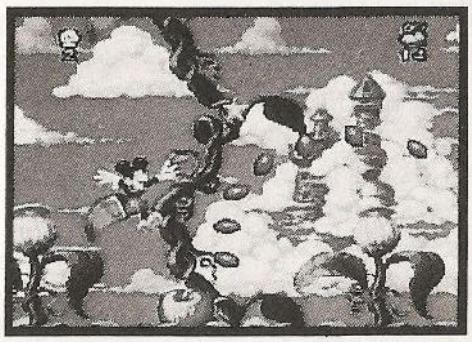
Når den første film begynder finder Mickey ombord på Sortepers dampmaskine på vej mod Podunk Landing. Her finder Mickey en papirædende ged, en pippende kylling, og en lille skitse af Steamboat Willie. Vær forsigtig når du nærmer dig dokken og vær på udkig efter Sorteper og hans irriterende papegøje! I slutningen på denne vanvittige tegnefilm vil Mickey finde en mærkelig tingest, som han skal gøre ubrugelig - så husk at finde så mange marmorkugler, som du kan!



Den anden tegnefilm

"The Mad Doctor" (1933)

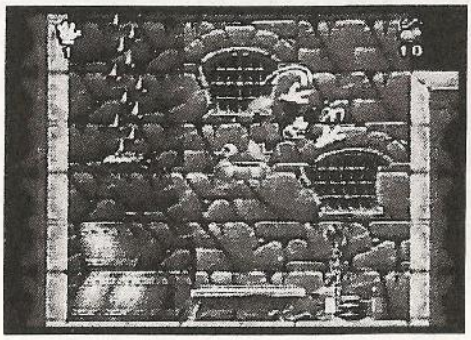
Åh nej! Stakkels Pluto er blevet fanget af The Mad Doctor, som har taget ham til sit skumle laboratorie! Men med et laboratorie fuldt af skeletter, edderkopper, flagermus og drilagtige fælder er Mickeys mareridt kun lige begyndt. Og hvis du finder dig selv i en lunefuld arbejdsvogn, skal du passe på, at du ikke falder ned i en af de store beholdere med boblende syre eller, at du ikke rammer (gisp!) en af de roterende rundsave! Det bliver svært for Mickey at komme gennem denne filmsekvens, hvor The Mad Doctor ligger på lur et eller andet sted i mørket!



Den tredie tegnefilm

"Moose Hunter" (1937)

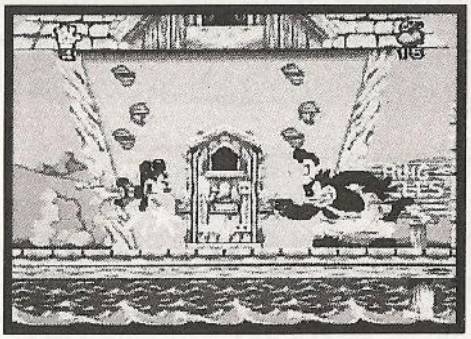
Du skal være på tæerne, mens Mickey og Pluto bevæger sig gennem det lumske skovområde. Lige så indbydende som skoven og den friske luft er for Mickey, er den også indbydende for en elg. Hvis en elg begynder at jage dig, skal du bare blive ved med at løbe. Der er ikke tid til at dukke dig eller kaste dine marmorkugler - du skal bare løbe og hoppe over forhindringer. Og åh... prøv at undgå vandet - det vil bare gøre dig langsommere. Nyttigt vink: for altid at være foran den angribende elg skal du bruge energi. Du skal derfor gribe alle de grønne æbler, du kan - for ellers vil den vrede elg indhente dig.

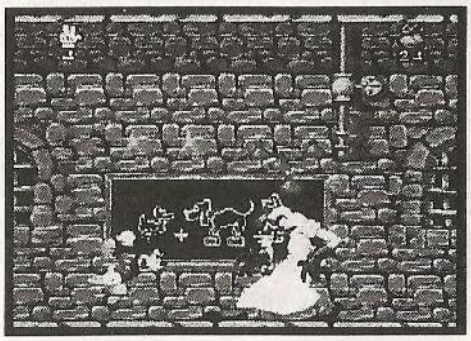


Den fjerde tegnefilm

Lonesome Ghost" (1937)

Nogle spøgefugle har ringet efter Ajax spøgelsesdræberne for at have lidt sjov med at skræmme Mickey, Anders og Fedtmule. Det er mange år siden, men de plagsomme spøgelser spøger stadig i huset. Pas på, hvor du går - alt er ikke, hvad det ser ud til at være. Spøgelser dukker pludselig op og forsvinder igen, før du har tid til at sige "Hjæææææælllppp" . Hold hovedet koldt Mickey - og husk på at du behøver al den hjælp, du kan få.





Den femte tegnefilm

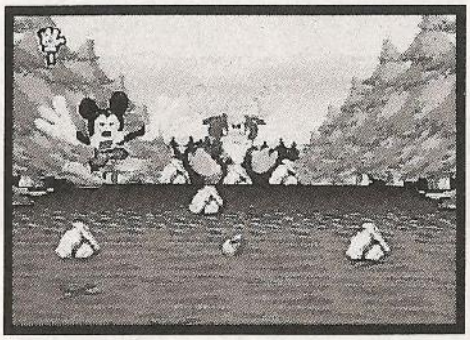
"Mickey and the Beanstalk" (1947)

Jøsses! De bønner må alligevel have været magiske! Se den store bønnestage, som er vokset lige op i himlen. Faktisk er hele stedet her i overstørrelse. Se alle de enorme sommerfugle, dragefluer, biller og tulipaner. Og som om det ikke er nok er Mickey nødt til at fjerne nogle ting og nødt til at ordne lidt have for at komme frem til de steder, han ønsker. Og nævnte vi Willie the Giant før. Det er trods alt hans slot.

Den sjette tegnefilm

"The Prince and the Pauper" (1990)

Dette må være den sidste tegnefilm, siden Mickey næsten er tilbage i nutiden. Uheldigvis gør Sortepers slotsvogtere det ikke nemmere for Mickey at afslutte filmen. Flyvende knive, blussende faldgruber, knusende vægge og roterende spyd er kun begyndelsen. Og lige som du tror, at det hele er ovre, dukker den største mest onde Sorteper op, som Mickey nogensinde har set.



"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.

Notater

Sony Electronic Publishing giver garanti for, til den originale køber af denne Sony Electronic Publishing Game Pak, at produktet er fri for defekter i materialer og i fremstilling for en periode på halvfems (90) dage fra købsdatoen. Sony Electronic Publishing godtager for en periode på halvfems (90) dage at reparere eller erstatte produktet uden omkostninger. Vær venlig at sende produktet (porto betalt) sammen med bevis for købsdato til adressen vist nedenfor. Denne garanti vil ikke være gældende og vil være ugyldig, hvis defekten i Sony Electronic Publishing produkt er opstået ved misbrug, uforsvarlig brug, forkert brug eller forsømmelse.

DENNE GARANTI GÆLDER I STEDET FOR ALLE ANDRE GARANTIER OG INGEN ANDRE FREMSTILLINGER ELLER KRAV AF NOGEN SOM HELST KARAKTER VIL VÆRE BINDENDE FOR ELLER FORPLIGTE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLE UNDERFORSTÅEDE GARANTIER GÆLDENDE FOR DETTE SOFTWARE PRODUKT, HERUNDER OGSÅ GARANTIER FOR SALGBARHED OG BRUGBARHED TIL EN BESTEMT ANVENDELSE, ER BEGRÆNSET TIL DEN HALVFEMS (90) DAGS PERIODE BESKREVET OVENFOR. DETTE SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT ER SOLGT "SOM SET" UDEN UDTRYKKELIG ELLER UNDERFORSTÅET GARANTI AF NOGEN SLAGS OG SONY ELECTRONIC PUBLISHING ER IKKE ANSVARLIG FOR TAB ELLER SKADE AF EN HVILKEN SOM HELST SLAGS SOM RESULTAT AF BRUG AF DETTE PRODUKT. UNDER INGEN OMSTÆNDIGHEDER VIL SONY ELECTRONIC PUBLISHING VÆRE ANSVARLIG FOR TILFÆLDIGE SKADER ELLER SKADER SOM FØLGE AF BRUG ELLER MISBRUG AF DETTE SOFTWARE PRODUKT

Nogle lande tillader ikke begrænsninger for tidsrum for garantier og/eller undtagelser for eller begrænsninger af tilfældige eller følge skader, så den ovenstående begrænsning eller undtagelse for ansvar gælder måske ikke for Dem. Denne garanti giver Dem særlige rettigheder, men De kan også have andre rettigheder, som kan variere fra land til land.

DENMARK
Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark

INNEHÅLL

Det Råder Musse Mani! 32
Att Starta 32
Hur man Kontrollerar Musse 32
Musses Odödliga Äventyr 33
Första Filmen:
"Steamboat Willie" (1928) 34
Andra Filmen:
"The Mad Doctor" (1933) 34
Tredje Filmen:
"Moose Hunters" (1937) 34
Fjärde Filmen:
"Lonesome Ghosts" (1937) 35
Femte Filmen:
"Mickey and the Beanstalk" (1947) 35
Sjätte Filmen:
"The Prince and the Pauper" (1990) 35
Anteckningar 36
Begränsad Garanti 36

Det Råder Musse Mani!

Följ med Musse Pigg på ett fantastiskt äventyr tillbaka i tiden, där han återupplever några av de mest oförglömliga ögonblicken i sin karriär. Du startar 1928 där det hela började med Musses första tecknade framträdande i den svart-vita klassikern STEAMBOAT WILLIE. Här måste du hjälpa Musse att lösa problem och undvika faror innan du kan fortsätta genom 6 andra tecknade filmer, en resa som slutar med att Musse ställs öga mot öga med Svarte-Petter, större och lömskare än någonsin.

Musse behöver dock inte färdas ensam. Skickliga spelare kommer efter vägen att finna Musses trofaste vän Pluto samt sju tidstrogna Musse Pigg-figurer i varsin tecknad film.

Men tiden går. Om du har tänkt dig att föra Musse helskinnad genom 65 års filmhistoria måste du börja spela nu!

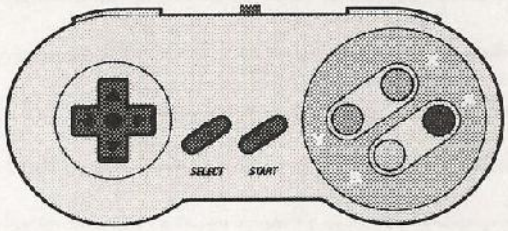
Att starta

1. Se till att strömmen är bruten på din Super NES. Anslut Musse Mani Game Pak och kontrollen till spelets öppning.

2. Vrid på strömmen på din Super NES. När titelskärmen visas kan du kasta dig in i de odödliga äventyren genom att trycka på startknappen.

Hur man kontrollerar Musse

var och en av de tecknade filmerna måste du hjälpa Musse Pigg att besegra fiender samt lösa kniviga problem.



Riktningskontroll: Tryck till vänster för att få Musse att gå till vänster eller höger. Tryck nedåt för att få Musse att ducka. Tryck uppåt för att få Musse att hålla upp sin hand så att han kan se vad som f
inns ovanför honom.

Startknapp: Startar spelet och sätter det på paus. Ett spel satt på paus återupptas genom en andra knapptryckning.

Knapp Y, X and A: Kastar kulor (Om Musse har plockat upp några).

Knapp B: Gör att Musse hoppar. Använd riktningskontrollen för att styra Musses hopp när han befinner sig i luften.

OBS: Kontrollsammansättningen kan ändras på valskärmen.

Följande föremål kan ändras på valskärmen:

Tryck på Upp eller Ner på riktningskontrollen för att flytta mellan alternativen. Tryck på Vänster eller Höger eller Knapparna B och C för att ändra alternativ.

Difficulty (Svårighetsgrad): Easy (Lätt), Normal eller Hard (Svår).

Lives (Antal Liv): Börja spela med tre, fyra eller fem liv.

Throw and Jump (Kasta och Hoppa): Ändra på A, B och C-knapparnas funktioner.

Help Screen (Hjälpskärm): Här visas samtliga föremål och vad man kan göra med dem.

Sound Test (Ljudtest): Gör att du når en särskild meny där du kan välja musik, ljudeffekter, och även få Musse att prata! Välj med riktningskontrollen,

och lyssna på soundet med startknappen.

Exit (Utgång): Välj detta för att återvända till huvudmenyn.

Musses Odödliga Äventyr

I filmerna kommer Musses hand att visas längst upp till vänster på skärmen. Först är alla fingrar uträtade, för att därefter krökas en efter en varje gång Musse träffas av ett föremål eller en fiende. Om alla fingrar kröks kommer Musse att förlora ett försök. Bredvid handen visas det antal försök Musse har till sitt förfogande. När försöken tar slut måste Musse börja om från början.

Kulpåsen kommer vanligtvis att finnas längst upp till höger på skärmen. Intill den visas det antal kulor Musse har samlat in.

Musse hittar kulor under spelets gång, som han sedan förvarar i sin påse tills han beslutar sig för att kasta dem, antingen mot en fiende eller ett hinder. Varje gång Musse kastar en kula kommer hans förråd att minska med en enhet. Om hans förråd tar slut måste han ge sig ut på jakt efter mer ammunition.

Om Musse skjuter iväg en raket kommer hans spelande fram till aktuellt läge att sparas.

Om Musse plockar upp en stjärna kommer en av hans krökta

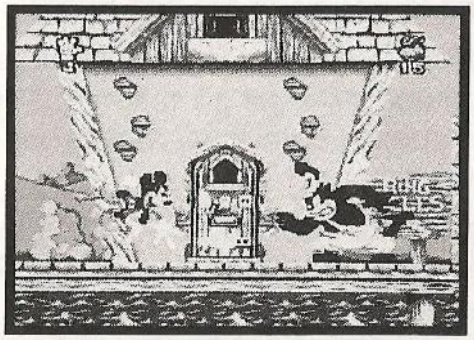
fingrar att räta ut sig, vilket plockar bort en av träffarna på Musse så att hans chanser ökar med ett.

Om Musse plockar upp en Musse Piggtopp kommer siffran intill hans hand att öka med ett, vilket ger honom en extrachans att besegra Svarte-Petter!

Första Filmen:

"Steamboat Willie" (1928)

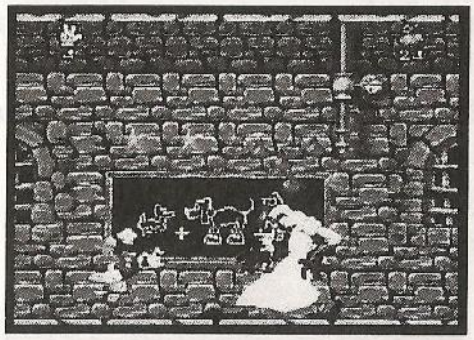
Vår första film börjar med att Musse befinner sig ombord Svarte-Petters ångbåt på väg mot Podunk Landning. Här hittar Musse en notätande get, högljudda kycklingar samt självaste Steamboat Willie. Som du kommer att märka blir Steamboat Willie mäkta överraskad över att se sig själv i färg! Efter att ha fört skutan säkert i hamn bör du se upp för Svarte-Petter och hans odrägliga papegojor! I filmens hektiska slutavsnitt måste Musse demolera en stor och underlig manick, så se till att ditt kul-förråd är så välfyllt som möjligt!



Andra Filmen:

"The Mad Doctor" (1933)

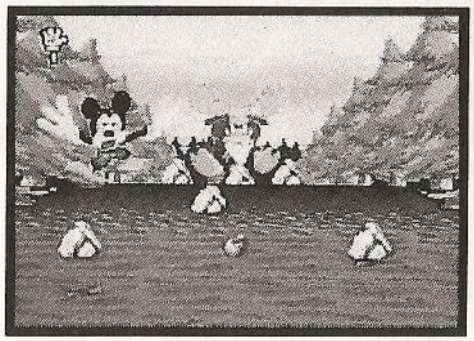
Åh nej! Den galna doktorn har kidnappat Pluto och fört honom till sitt kusliga laboratorium! Musse för här en mardrömslik tillvaro tillsammans med spindlar, skelett, fladdermöss och kluriga fällor, men detta är bara början. Om du hamnar på den rullande vagnen måste du vara försiktig så att du inte faller ned i karet med bubblande syra eller utsätts för de (svälj) roterande sågbladen! Den galna doktorn lurar någonstans i mörkret, vilket betyder att Musse kommer att få stora problem att klara sig igenom rullen helskinnad.



Tredje Filmen:

"Moose Hunters" (1937)

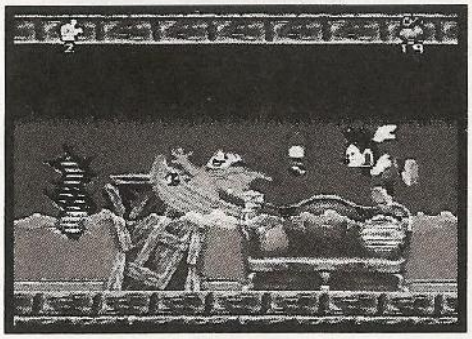
Det gäller att iaktta stor försiktighet när Musse och Pluto passerar igenom det förrädiska skogspartiet. Det är nämligen inte bara Musse som finner skogen och den friska luften inbjudande; även älgarna är intresserade! Om du blir jagad av en älg - spring! Du kommer inte att ha tid att ducka eller att kasta kulor - fortsätt bara att springa samt hoppa över hinder. Förresten, undvik vattnet också, eftersom det gör dig långsammare. Ett tips: Du behöver energi för att hålla älgen på avstånd, så plocka upp alla gröna äpplen du kan hitta - annars hinner älgen ifatt!



Fjärde Filmen:

"Lonesome Ghosts" (1937)

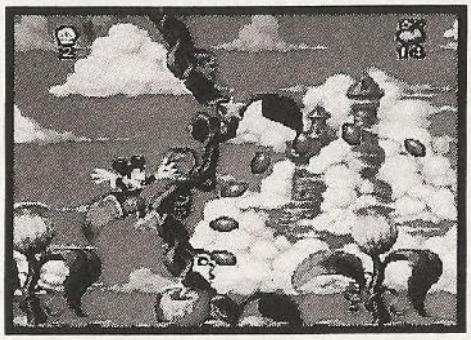
En gång ville några spöken ha lite kul och kallade därför på Ajax Spökutrotare Musse, Kalle och Långben i syfte att skrämma dem. Allt det här hände för längesedan, men de förargliga spökena finns fortfarande kvar i spökhuset! Se var du sätter fötterna, eftersom saker och ting är inte vad de ser ut att vara. Spökena kommer att dyka upp från ingenstans för att sedan försvinna innan du kan säga "bu"! Håll huvudet kallt, Musse. Kom ihåg att du behöver all hjälp du kan få.



Femte Filmen:

"Mickey and the Beanstalk" (1947)

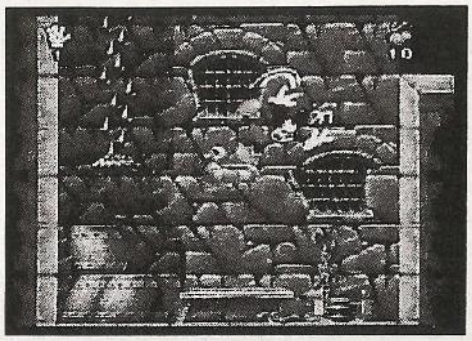
Jösses! De där bönorna måste vara förtrollade när allt kommer omkring! Titta vilken enorm vinranka som har växt ända upp till molnen. Allting är förresten jättestort häruppe. Titta på de enorma fjärilarna, trollsländorna, skalbaggarna och tulpanerna! Musse måste här flytta på olika föremål samt uträtta lite trädgårdsarbete för att kunna nå dit han vill. Har vi nämnt jätten Willy, förresten? Det är ju trots allt hans slott.



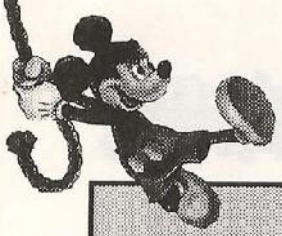
Sjätte Filmen:

"The Prince and the Pauper" (1990)

Det här måste vara den sista filmen, eftersom Musse nästan är framme i nutid. Svarte-Petters lömska slottsvakter kommer dock inte att göra det lätt för Musse att avsluta filmen. Flygande knivar, eldgropar, rörliga väggar och roterande spjut är bara början på hemskheterna. Och när du tror att det hela är över ställs du öga mot öga med den största och lömskaste Svarte-Petter du någonsin sett...



"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.



Notes

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig on defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY IMAGESOFT. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÄL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDA, SÄLJS DENNA SONY IMAGESOFT PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY IMAGESOFT ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY IMAGESOFT ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

Sisällys

Mikki-mania alkaa! **37**
Aloitus **37**
Mikin säätimet **37**
Mikin ajaton seikkailu **38**
Ensimmäinen elokuva
"Höyrylaiva Ville" (1928) **39**
Toinen elokuva
"Hullu Tohtori" (1933) **39**
Kolmas elokuva
"Hirvenmetsästäjät" (1937) **39**
Neljäs elokuva
"Yksinäisiä Aaveita" (1937) **40**
Viides elokuva
"Mikki ja Pavunvarsi" (1947) **40**
Kuudes elokuva
"Prinssi ja Kerjäläispoika" (1990) **40**
Huomautuksia **41**
Rajoitettu takuu **41**

Mikki-mania alkaa!

Liity Mikki Hiiren seuraan dramaattiselle seikkailulle aikakausien halki, kun Mikki elää uudelleen muutamia hänen uransa jännittävimpiä hetkiä. Aloitat aivan alusta, vuodesta 1928 ja aivan ensimmäisestä Mikin animaatioelokuvasta, mustavalkoisesta klassikosta nimeltä HÖYRYLAIVA VILLE. Täällä sinun on autettava Mikkiä kohtaamaan rohkeasti monia eri pulmia ja vaaroja, ennen kuin jatkat matkaa kuuden muun animaatioelokuvan läpi. Tämä matka vie Mikin lopulta kohtaamaan kaikkein suurimman ja halpamaisimman Mustan Pekan, jonka kukaan on koskaan nähnyt.

Mikin onneksi hänen ei tarvitse kulkea yksin. Taitavat pelaajat pystyvät löytämään matkan varrelta Mikin uskollisen ystävän, Pluton sekä kuusi erilaista vanhan hyvän ajan Mikki Hiiri -muotokuvaa kustakin pelissä esiintyvästä lyhytkuvasta.

Mutta aika rientää. Jos aiot viedä Mikin turvallisesti läpi 65 vuotta filmihistoriaa, sinun on parasta aloittaa peli nyt heti!

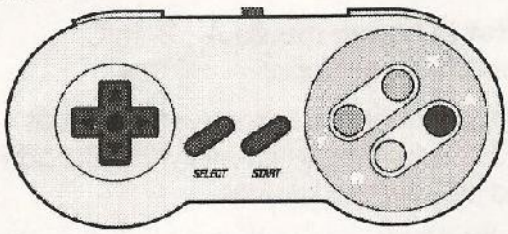
Aloitus

1. Varmista, että virta ei ole kytketty Super NES-koneeseen. Pane Mikki-maniakasetti sisään ja ohjain peliporttiin.

2. Kytke virta Super NES -koneeseen. Kun otsikkoruutu ilmestyy näkyviin, paina aloitusnäppäintä aloittaaksesi ajattoman seikkailun.

Mikin säätimet

Kussakin piirrosfilmissä ohjaat modernia Mikki Hiirtä hänen kukistaessaan vastustajia ja ratkaistessaan monimutkaisia arvoituksia.



Peliohjain: paina sitä vasemmalle tai oikealle ja Mikki kävelee vasemmalle tai oikealle. Paina se alas ja Mikki kumartuu nopeasti. Paina se ylös ja Mikki panee kätensä pystyyn nähdäkseen, mitä on sen yläpuolella.

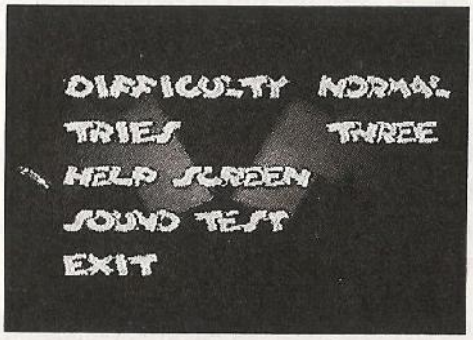
Aloitusnäppäin: paina sitä aloittaaksesi pelin ja pitääksesi tauon pelin aikana. Paina sitä uudelleen jatkaaksesi peliä tauon jälkeen.

Y-, X- ja A-näppäimet: paina niitä heittääksesi marmorikuulia (jos Mikki on kerännyt niitä).

B-näppäin: paina sitä saadaksesi Mikin hyppäämään - käytä peliohjainta Mikin hypyn hallintaan samalla, kun hän on ilmassa.

HUOM! Vaihtoehtojen kokoonpanoa voidaan muuttaa vaihtoehtoruudun avulla.

Seuraavia kohtia voidaan muuttaa vaihtoehtoruudun avulla:



Käytä peliohjainta siirtyäksesi ylös ja alas vaihtoehtoruudussa - muuttaaksesi vaihtoehdot siirry vasemmalle tai oikealle tai paina B- ja C-näppäimiä.

Vaikeusaste: helppo, normaali tai vaikea.

Elämät: aloitat pelin kolmella, neljällä tai viidellä elämällä.

Heitot ja hypyt: muuta A-, B- ja C-näppäinten toiminnot.

Opastusruutu: tästä ruudusta näkyvät kaikki ne esineet, jotka pystyt löytämään sekä se, mitä ne tekevät.

Äänitesti: tämän avulla pystyt siirtymään erilliseen valikkoon, josta voit valita musiikin, äänitehosteet ja jopa Mikin puheen! Suorita valintasi peliohjaimella ja paina aloitusnäppäintä kuullaksesi äänet.

Poistumakohta: valitse tämä palataksesi päävalikkoon.

Mikin ajaton seikkailu

Kussakin elokuvassa näkyy Mikin käsi kuvaruudun vasemmasta yläkulmasta. Aluksi kaikki sormet ovat ylhäällä, mutta joka kerta, kun esine tai vihollinen osuu Mikkiin, sormia on yksi vähemmän. Jos kädessä ei ole enää sormia, Mikki menettää yrityksen. Mikin jäljellä olevien yritysten lukumäärä näkyy käden vierestä - jos Mikin yritykset pääsevät loppumaan, hänen on aloitettava taas pelin alusta.

Marmorikuulapussit näkyvät tavallisesti ruudun oikeasta yläkulmasta. Pussin vieressä on Mikin keräämien marmorikuulien lukumäärä.

Mikki voi löytää marmorikuulia koko pelin ajan, ja hän voi säilyttää ne tässä pussissa, kunnes niitä tarvitaan vihollisen tai esteen pommittamiseen. Joka kerta kun Mikki heittää marmorikuulan, luku alenee - jos Mikiltä loppuvat kuulat, hänen on löydettävä niitä lisää.

Jos Mikki laukaisee raketin, hän pystyy pelastamaan asemansa siitä kohdasta lähtien.

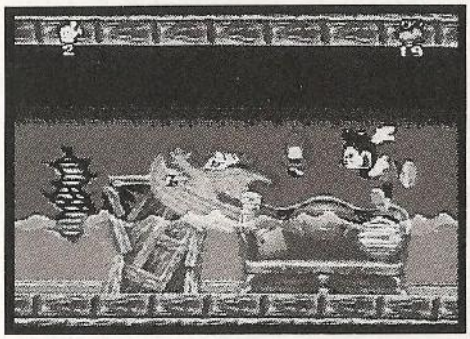
Jos Mikki poimii tähden, yksi sormista nousee pystyyn eliminoiden yhden hyökkäyksen Mikkiä vastaan, antaen hänelle toisen mahdollisuuden.

Jos Mikki poimii Mikki Hiiri -hatun, käden vieressä oleva luku suurenee, ja hän saa lisäyrityksen Mustan Pekan pysäyttämiseksi!

Ensimmäinen elokuva:

"Höyrylaiva Ville" (1928)

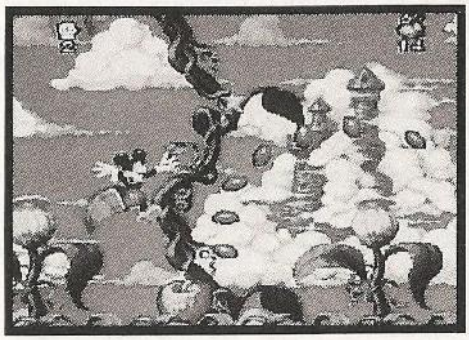
Ensimmäisen elokuvan alkaessa löydämme Mikin Mustan Pekan höyrylaivasta, joka on matkalla Podunk Landingiin. Täältä Mikki löytää nuotteja syövän vuohen, kaakattavia kanoja ja Höyrylaiva Villen muotokuvan. Ja kuinka hämmästyttävää onkaan nähdä Höyrylaiva Ville värissä! Etene varovasti laiturille ja varo Mustaa Pekkaa ja hänen epämiellyttäviä papukaijojaan! Tämän elokuvan mielettömässä loppukohtauksessa Mikin on tuhottava suuri omituinen vehje - joten varmistapa, että löydät mahdollisimman paljon marmorikuulia!



Toinen elokuva:

"Hullu Tohtori" (1933)

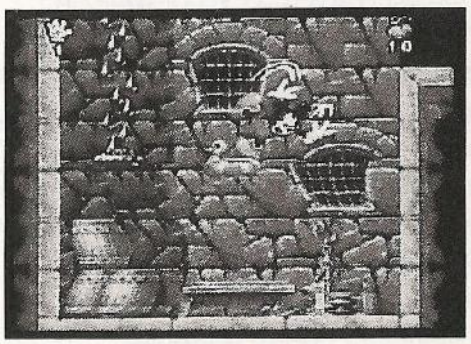
Voi ei! Hullu Tohtori on ryöstänyt Pluto-raukan ja vienyt sen kammottavaan laboratorioonsa! Mikin painajainen on vasta alkanut kaikkien näiden luurankojen, hämähäkkien, lepakoiden ja ovelien ansojen keskellä. Ja jos huomaat ajavasi oikullisella vaunulla, varo putoamasta poreileviin happoammeisiin tai törmäämästä (nielaisu) pyöriviin sahanteriin! Hullun Tohtorin väijyskellessä varjoissa Mikillä tulee olemaan vaikeuksia päästä tämän filmikelan läpi turvallisesti.



Kolmas elokuva:

"Hirvenmetsästäjät" (1937)

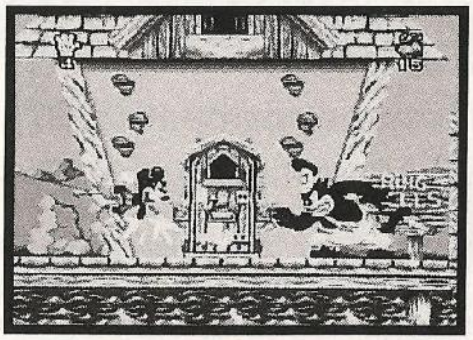
Sinun on pysyttävä varuillasi Mikin ja Pluton kulkiessa tämän salakavalan, puiden reunustaman alueen halki. Vaikka Mikistä metsä ja raikas ilma saattavatkin näyttää houkuttelevilta, ne ovat myöskin hirven mieleen! Jos hirvi sattuu ajamaan sinua takaa, pysy liikkeessä ja juokse! Sinulla ei ole aikaa väistellä tai heittää marmorikuulia, joten juokse vain kovaa ja hyppää esteiden yli. Niin, ja vältä myös vettä, koska se vain hidastaa kulkua. Vihje: pysyäksesi edellä hyökkäävää hirveä tarvitset energiaa, joten ota kaikki mahdolliset vihreät omenat kiinni - tai vihainen hirvi saa sinut kiinni!



Neljäs elokuva:

"Yksinäisiä Aaveita" (1937)

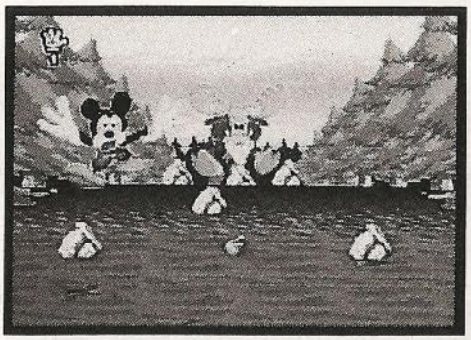
Aavepilailijat ovat kutsuneet Ajax-aavetuhoajat pitääkseen hauskaa Mikin, Akun ja Hessun kustannuksella heitä säikytellen. Siitä on monta vuotta, mutta kiusalliset aaveet ovat yhä täällä kummitustalossaan! Ole varovainen - asiat eivät ole aivan sitä, miltä ne näyttävät. On varsin todennäköistä, että aaveet ilmestyvät näkyviin aivan yllättäen ja katoavat olemattomiin, ennen kuin pystyt edes kirkaisemaan "liiiiiik!" Pidäpä järki tallella, Mikki - muistathan, että tarvitset kaiken saatavissa olevan avun.



Kuudes elokuva:

"Prinssi ja Kerjäläispoika" (1990)

Tämä on varmaankin viimeinen elokuva, koska Mikki on palannut melkein omalle aikakaudelleen. Valitettavasti Mustan Pekan ovelat henkivartijat eivät anna Mikin lopettaa elokuvaa niinkään helposti. Lentävät veitset, liekehtivät kuilut, murskaavat seinät ja pyörivät keihäät ovat vain alkua. Ja juuri kun luulit sen kaiken olevan ohi, täältä tulee suurin ja häijyin Musta Pekka, jonka Mikki on koskaan nähnyt...



Viides elokuva:

"Mikki ja Pavunvarsi" (1947)

Hyvänen aika! Nuo pavut olivat sittenkin taikapapuja! Katso tuota valtavan suurta köynnöstä, joka kasvaa pilviin saakka. Itse asiassa koko paikka on jättiläiskokoinen. Katsopas noita jättiläismäisiä perhosia, sudenkorentoja, kovakuoriaisia ja tulppaaneja! Eikä siinä kaikki, Mikin on luultavasti tuupittava muutamia esineitä ja hoidettava vähän puutarhaa päästäkseen haluamaansa paikkaan. Ja tulikohan Jättiläis-Ville mainittua? Tämähän on joka tapauksessa hänen linnansa.

"MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is a Disney Software / Sony Imagesoft Co-production. © The Walt Disney Company. "MICKEY MANIA:THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All Rights Reserved.

Notes

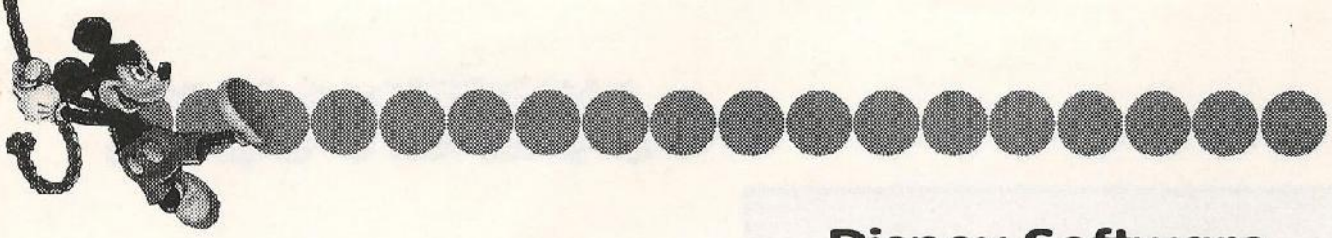
"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperälselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksl ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolsta ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optlossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolelia mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu oi ole sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on alheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärlnkäslttelystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY IMAGESOFTIA, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY IMAGESOFT TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY IMAGESOFT EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY IMAGESOFT EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamat meat eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai poikkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erityisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND
Sony Music
Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

NORWAY
Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo



Written and Designed by
Jon Burton and Andy Ingram
of Travellers Tales

Sony Imagesoft

Executive Producer -	Rich Robinson
Senior Producer -	Mary Ann Norris
Associate Producer -	David Poe
Designed by	Mike Giam David Jaffe
Testing Team	Bruce Cochrane Jose Cruz Jody Kelsey Andre Leighton Seth Luisi Tobin Russell

Travellers Tales

General Managers	Andy Ingram and Jon Burton
Programmed by	Jon Burton
Graphics by	Andy Ingram
Conceptual Artist	Bev Bush
Graphic Artist	Dave Burton Bev Bush James Cunliffe Andy Ingram Linda Smith
Additional Programming	Dave Dootson
Office Organization	Andy Blundell
Utility Programming	Jon Burton Dave Dootson Chris Stanforth

Disney Software

Director, Software Production	Ron Fortier
Senior Producer	Patrick Gilmore
Assistant Producer	Craig Annis
Production Associate	Arden Ishimura
Mickey Digital Cleanup Model	Alex Schaefer
Additonal Music	Michael Giacchino

Disney Software

Director, Software Production	Ron Fortier
Senior Producer	Patrick Gilmore
Assistant Producer	Craig Annis
Production Associate	Arden Ishimura
Mickey Digital Cleanup Model	Alex Schaefer
Additonal Music	Michael Giacchino

Disney Feature Animation, Florida

Producer	Paul Curasi
Assistant to the Producer	Annette Laguer
Production Coordinator	Cammie Cavallin
Animation Consultant	Chris Bradley
Project Specialist	Pam Darley

Creative Capers

Producer	G. Sue Shakespeare
Animation Director	David Molina Terry Shakespeare
Animators	Rejean Bourdages Ian Christopher Chiasson Dave Kuhn Mike Milo David Molina Natasha Sasic Terry Shakespeare Shane Zalvin
Special Effects Assistant	Kathy Burton
Final Checking	Carla Washburn
Production Coordinator	Robert Rose
Production Accountant	Patrice Monis

Psygnosis

Project Management	Steve Riding
U.K. Q.A. Management	Feargus Carroll
U.K. Quality Assurance	Phil "Tails" Snape Paul Tweedle Paul Evason Jenny Newby Stuart Sockett Paul Charsley Lol Scraggs M. Stacey Chris Rowley Leon Walters Craig Puzzled Tony "Sonic" Parks Greg Double Jamie Riding B.Y. Puggsy

Graphics Southwest

Managment	Simon Gardner
Artist	Kevin Ayre Theo Pantazia Mark Scott
Music	Blythe Joustra Matt Furness
Music Driver	Shaun Hollingworth
Development Systems	PSY Q
Special Thanks to John Rostron	
External Evaluations	Sara Dixon
Tour Managment	Ian Grieve Kirstie Beamish

Disney
SOFTWARE

SONY
IMAGESOFT™

13 GT. MARLBOROUGH STREET
LONDON W1V 2LP

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON